免责声明

动漫游戏杂志社

邪の恶 Aogu 습니다

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.291

作者：aogu1234@tgfans

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年7月18日

页数：82页

欢迎大家继续关注“动漫游戏杂志社”

春节倒记时！让我们回顾过去，展望未来！

定价 7.80

TP4

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.291

TOP 10

2010 年度回顾

人物 新闻 事件 游戏 热点大排行

特别策划

「探秘幕后」——细数欧美知名游戏制作人

无双报道

铁拳TT2
浪客剑心 再闪
苍翼默示录2
小小大星球2
最终幻想4 完全合集
最后约定的故事
DQM Joker2 专业版

近期热门作品攻略全集

《第三次生日》细胞进化攻略

《光明之心》全流程支线攻略

《高达无双3》"七曜"权威攻略

2011年1月下
VOL.291
ISSN 1006-5032















盘点2010

记录过去12个月里那些难忘的事儿







2010年，3DS发布了，《战神3》发售了，稻船敬二辞职了，马里奥25岁了……

照例，我们制作了这样的一篇回顾。每一次的回顾，哪怕全都是精彩的、喜悦的内容，但都不免有些伤感的色彩。因为，它们终归都成为了过去时。为了纪念，我们总应该知道今年都发生了哪些事情。为了展望，看看2010年发布的消息到了新的一年会有怎样的结果。

本以为今年很平淡，但细细回想起来却又有很多难忘的事情。人总是越来越健忘，如果你忘了，那么就从下面的文章中找到这些回忆吧。



TOP 10 2010年大回顾——游戏新闻人物篇

回顾总要分为几大类，但这其中的界限往往又不是那么明显。例如一个游戏发布，按理说应该算是游戏发布类新闻，但如果其中的制作人非常特殊，那么很可能又要归为新闻人物类。我们在制作游戏新闻人物篇的时候，这种感觉尤为明显。其实归根结底，2010年的这些游戏从业人员太“乖”了，只有少数像稻船敬二这样的人才这么给力……反过来说，作为玩家，倒是希望这些人越乖越好，不要整天只忙着制造新闻，反而把游戏制作得一塌糊涂。那么过去的1年里，这些人究竟都发生了什么事呢？您就往下看吧。



No.1 功成身退——稻船敬二

新闻关注度：10分

新闻看点：

稻船在巅峰时期隐退，肯定有不可告人的原因，这一新闻很有八卦的潜力。

2010年10月29日，CAPCOM公司开发统括本部长稻船敬二于官方博客中宣布，将辞去CAPCOM以及其子公司DALETTO（经营CAPCOM旗下网络游戏，包含《怪物猎人Frontier Online》）的社长职务。

稻船敬二出生于1965年5月8日。在少年时代，他的学习成绩并不算优秀，但在美术方面却有超出一般人的才能，后来进入了美术大专学习。1987年，稻船毕业后的理想是成为KONAMI的社员，但是由于居住地点的原因，最终进入了当时正处于高速发展期的CAPCOM。起初他参与了初代《街头霸王》的美术和插画设计工作，后来被分配到家用机游戏开发部门，在藤原得郎的带领下负责开发FC平台的原创动作游戏《洛克人》。此后稻船将这部作品逐渐发扬光大，推出了《洛克人X》等多个系列。

1997年，已经声名显赫的稻船参与到了《生化危机2》的开发工作中，这段经历令其受益匪浅。此后，稻船敬二负责开发了PS平台原创新作《鬼武者》，由于该作的开发周期过长，稻船敬二顶住了巨大的压力决定将其转投到PS2平台。最终，《鬼武者》成为了PS2平台的首款白金销量软件，成为了当时CAPCOM最为重要的品牌之一。之后，Xbox360平台的《丧尸围城》奠定了稻船敬二作为CAPCOM主力干将的地位，其后的科幻题材作品《失落的星球》更让世人见识到了他的不俗才华。2005年4月，稻船敬二从CAPCOM社内第二开发部部长升职为常务执行委员。在冈本吉起、船水纪孝、三上真司、神谷英树等人都逐渐离开CAPCOM的日子里，稻船敬二已经俨然成为了CAPCOM社内最重要的制作人之一。然而，就在2010年10月29日，我们不得不接受稻船敬二离CAPCOM而去的事实。

稻船敬二在CAPCOM工作了23年，地位也逐步提升，就连那些和他关系不好的社员也都离开了CAPCOM，按说他现在的日子过得非常不错，于是本次的离职实在让人觉得不可思议。而且到目前为止，我们也不知道稻船敬二下一步的打算究竟是什么。难道这就是传说中的“功成身退”吗？



No.2 尽弃前嫌——板垣伴信

新闻关注度：9分

新闻看点：

板垣是个很不安分的人，前几年丑闻不断，这次竟然学乖了？

曾领军制作《死或生》与《忍者龙剑传》等畅销系列游戏的知名制作人板垣伴信，于2010年2月26日发表声明，表示已经与TECMO达成和解，并透露正在构思一款完全新作的开发。

原本担任TECMO创意干部兼Team NINJA部长的板垣伴信，于2008年6月发表声明，表示因为与TECMO社长安田善巳在游戏开发完成奖金的支付上发生严重冲突，因此将辞职并对TECMO提出诉讼，此举震撼了当时的游戏界。在历经1年多的诉讼之后，板垣伴信与TECMO终于达成和解，板垣伴信在公告中对支持者表示感谢，KOEI TECMO 则在公告中表示本次和解对业绩只有轻微的影响。

时间又过去了将近半年，板垣伴信的这款新作终于初步浮出了水面，那就是PS3/Xbox360双平台暴力动作射击游戏《Devil's Third》。当谈到这次与Valhalla Game Studios合作的感想时，板垣伴信表示，和Valhalla Game Studios的合作非常愉快，感觉就是一群志同道合的伙伴。从说话的口气来看，这位原本桀骜不驯的大牌制作人，终于开始学会处理人际关系了。





No.3 黄金组合——坂口博信、植松伸夫

新闻关注度：7分

新闻看点：

绝对的黄金组合，作品非常值得期待，希望他们可以创造出新的辉煌。

2010年11月19日，任天堂宣布，由MISTWALKER制作预定于2011年1月推出的Wii版角色扮演游戏《梦幻终章（The Last Story）》，将随游戏同步推出Wii主机同捆版包装，并提供抢先购入者视觉画册与迷你原声配乐CD组合作为特典赠品。

以上似乎仅仅是一个新作的发布而已，但大家看清楚MISTWALKER这个公司，他的创办者便是《最终幻想》之父坂口博信。当然，坂口博信开发游戏并不是什么新闻，可是这次的游戏继续了以往的黄金组合，那就是请到了植松伸夫担任配乐作曲。

坂口博信和植松伸夫，一个是游戏制作人，一个是音乐家，但这两个人的关系非同寻常。他们的合作最初要追溯到《最终幻想》初代的开发。当时Square准备以名画师搭配名音乐人的方式引起社会关注。高层原本是打算邀请乐坛的名人负责该作的音乐，同时还可以作为游戏的一个宣传卖点，植松伸夫对此没什么意见，但坂口博信却更希望由植松伸夫负责音乐，将预算更多地留给游戏开发。而在画师方面已经确定了启用小有名气的天野喜孝。植松伸夫在《最终幻想》的整个开发过程中从未与天野喜孝见过面，但却通过他寄给Square的设定画稿获得了极大的灵感，以此为基础创作出了《最终幻想》的主旋律。随着《最终幻想》的成功，由植松伸夫创作的旋律也成为该系列的标志性元素，坂口博信、天野喜孝和植松伸夫被认为是《最终幻想》系列最具标志性的三位代表性创作者。

之后，坂口博信和植松伸夫先后离开了Square，成立了各自的公司，但他们的合作一直没有断，包括后来的《蓝龙》和《失落的奥德赛》。如今，他们第N次携手，俨然已经是游戏界最具影响力的黄金组合了。





No.4 人气天王——小岛秀夫

新闻关注度：7分

新闻看点：

《合金装备》是神作，小岛秀夫是神人，冒雨排队的粉丝就更神了。

大家都听说过某某歌手的“世界巡回演唱会”，但你听说过某某游戏制作人的“世界巡回粉丝见面会”吗？能够举办这样的活动，证明这个制作人已经具备了“天王”的实力，而这位游戏制作人中的人气天王，就是小岛秀夫。



2010年5月8日，为宣传《合金装备 和平行者》而举办的小岛秀夫世界巡回之旅，终于来到了中国台湾省，上千名热情玩家不顾当天的风雨在现场排队等候小岛秀夫的到来。小岛秀夫于5月6日结束韩国的行程后，随即于5月7日下午搭机抵台赶赴晚间的见面会活动。

由于现场前200名排队入场的玩家可获得小岛的签名资格，因此有玩家在活动前日下午就到现场排队。最后，这次台湾台北的见面会活动共有 1258 人参与，是本次世界巡回之旅行程截至目前为止人数最多也最热烈的一站。人气天王的称号，小岛当之无愧！

No.5 跨界明星——天野喜孝

新闻关注度：5分

新闻看点：

他在一心一意地作画，别人却想方设法在各个领域用他的画，正所谓双赢！



天野喜孝是个画家，也参与过动画的制作，但现在一提到他的名字，人们往往先和《最终幻想》联系到了一起。以至于现在天野喜孝开办个人画展，到场的记者也要先提问有关游戏的问题。不知道这位画家对于自己“跨界明星”身份是不是已经开始产生矛盾了呢？

2010年8月7日，天野喜孝于台北举办了个人画展。当记者问到关于“跨界”身份有什么感想时，天野喜孝表示：“我的工作就是画画，至于画作完成后会用在电影、游戏、小说、还是纯艺术的展览上，对我而言没有差别。”

最后在谈及未来还有什么样的创作计划时，天野说：“目前计划中将会参与制作的电影大概有两部，《最终幻想》的新系列自然也不在话下。”

看见了吧？天野同志似乎已经非常喜欢跨界发展，而且这种全方位发展的趋势还越来越强烈。

No.6 大师风范——宫本茂

新闻关注度：5分

新闻看点：

大师就是大师，不仅有杰出的成就，还要“德艺双馨”！向茂叔致敬！

2010年是马里奥诞生25周年，11月7日，美国任天堂旗舰店重新开业的那天，宫本茂与任天堂北美总裁雷吉与众多玩家一同参与了马里奥生日庆典。大家可能不知道，在那9天之后，宫本茂自己也迎来了58岁的生日。



宫本茂现在担任任天堂的情报开发本部总监兼总经理，人们则习惯称之为马里奥之父。宫本茂是日本任天堂的灵魂人物，多年来宫本茂为任天堂、为日本游戏界创造一个又一个的神话。包括《口袋妖怪》系列也是经过了宫本大师的指点，才有今天的辉煌。

曾经有权威杂志评选他为世界上最出色的游戏设计师。如今的宫本茂名利双收，众多游戏制作人都要用仰望的姿态来看待这位大师。不过宫本茂本人绝对没有骄傲自满，现在依然奋斗在工作第一线，还有参加各类宣传活动，这种敬业精神值得所有人尊重！

No.7 无双量产——鲤沼久史

新闻关注度： 4分

新 闻 看 点：

是他让北斗神拳在游戏中重现，也是他让北斗无双成为了玩家的噩梦。

今年可谓“无双大爆发”！已经发售的包括《北斗无双》、《高达无双3》，预定发售却又延期的有《特洛伊无双》，今年公布的有《真三国无双6》、《战国无双编年史》、《战国无双3Z》、《战国无双3 猛将传》，另外还有传闻中的《大蛇无双3》等等……

鲤沼久史这个名字大家可能不太熟悉，但今年用《北斗无双》打响无双第一枪的就是这位老兄。据说当初开发这款游戏还是征求了玩家的意见，不过相信很多玩家在最后看到游戏成品时，大概都没有原先那么激动了。

让大家最失望的就是游戏节奏慢，另外内容不够丰富，下载也缺乏诚意等等。鲤沼久史最初的想法是好的，然而并不是所有题材都可以“无双化”，如果失去了大面积杀敌的爽快感，那还不如改成类似战神的动作游戏呢。



No.9 战略畅想——Steven Blackburn

新闻关注度： 3分

新 闻 看 点：

对于除日本、韩国之外的亚洲市场，什么也别说了，上帝保佑吧！

史蒂文·布莱克本现任职微软亚太暨大中华区娱乐暨装置事业处游戏总监，负责管理亚太及大中国地区Xbox及Games for Windows两大事业群，同时也负责建立与维系微软与亚洲各大主要游戏发行厂商之间的关系。

2月9日参加台北国际电玩展期间，史蒂文先生对微软未来的游戏战略进行了一番畅谈。在被问到亚洲的盗版问题时，史蒂文说：“我们一直都有持续在监控盗版问题，至于盗版软件的取缔，必须由各地的执法单位去执行。”

在谈到亚洲市场开发问题时，史蒂文表示：“2009 年全球Xbox360主机销售台数增长了30%，亚洲则是增长了44％之多，显示亚洲市场虽小但潜力无穷。”其实每个高层的言论都不见得客观准确，但面对盗版和市场开发这样的难题，他还能说什么呢？



No.8 迎来送往——松原健二、襟川阳一

新闻关注度： 3分

新 闻 看 点：

新闻看点：这个新闻中隐藏的关键词是：引咎辞职、排除异己、东山再起……

TECMO KOEI控股公司于2010年11月8日宣布，现任社长松原健二于11月8日正式辞去执行董事社长职务，由目前担任董事最高顾问的KOEI创办人襟川阳一接任执行董事社长。

官方新闻稿中表示，松原健二以个人因素为由，提出执行董事社长与董事的辞呈，具体原因未公布。董事会受理该辞呈，同时宣布由目前担任董事最高顾问的襟川阳一接任执行董事社长。TECMO KOEI还于同日发表2010年度上半年财报，营业额较去年同期减少27.5%，营业亏损高达16亿5600万日元，而且这笔巨大的亏损主要来自游戏软件事业。所以，外界猜测松原健二的辞职和经营不善有关。

现年60岁的襟川阳一是KOEI的创办人，后于1999年转任执行董事会长，2001年转任董事最高顾问。这次则是襟川阳一相隔11年后，再次接任执行董事社长。



No.10 偶像作用——AKB48

新闻关注度： 2分

新 闻 看 点：

48个美女站在你的面前，能不动心吗？更何况她们全都爱上你了……

游戏中使用偶像明星作为主角的例子很多年前就有，包括《鬼武者》里的金城武、让·雷诺，《武刃街》中的Gackt、《野球拳》里的苍井空……而一款游戏中用偶像团体作为卖点，而且还是48人的超大规模，也算是比较吸引人的眼球了。这款游戏便是《如果和AKB1/48偶像谈恋爱》。

本作是以“终极恋爱妄想游戏”为目标制作的恋爱冒险游戏，游戏中玩家将从被AKB48全体成员爱上的状况开始，在拒绝成员陆续的告白后。最后和其中的一位成为恋人。这种设定实在有够自恋，估计很多日本宅男会非常感兴趣。

AKB48 取自秋叶原AKIBA的谐音，由制作人秋元康担任总监，于2005年诞生，并一直以低姿态来获取民众好感，这次跨界参与游戏制作，当然也是人气提升的大好机会。



其他入围人物

●Guillermo Del Toro

知名导演Guillermo Del Toro（代表作品：《地狱怪客》、《羊男的迷宫》）目前公开他将与游戏厂商THQ合作研发新款恐怖游戏《精神疯狂》。据Guillermo Del Toro本人表示，他希望打造一款极其恐怖的游戏，甚至恐怖到会让玩家吓到大小便失禁。THQ同时也表示，他们希望借由身为天才作家、电影导演的Guillermo Del Toro对于游戏的热情，来建立游戏的独特观点，打造充满视觉震撼的冒险旅程，带给玩家丰富的游戏内容。



●Ben Feder

2010年11月1日，美国游戏大厂Take-Two首席执行长官Ben Feder决定于2011年1月11日辞职，以完成他一直想与家人到亚洲旅游的心愿。Ben Feder 表示：“自2007年4月加入公司以来，我的团队成功地将Take-Two转型成一个在多个领域上均有所斩获的公司，此外，这些日子以来的努力也让公司不管是在运营还是财务方面都有着相当亮眼的表现。”

据了解，Take-Two常务董事长Strauss Zelnick未来将接替Ben Feder担任首席执行长官。



●宫崎骏、久石让

2010年6月24日，LEVEL-5在东京惠比寿举办奇幻角色扮演游戏《双重国度》的制作发表会。本作请到动画大师宫崎骏所率领的吉卜力工作室担任动画制作，知名音乐家久石让担任配乐。片尾曲《心灵碎片》为铃木麻美子作词，久石让作曲，插曲由麻衣演唱。现在的游戏开发也需要噱头，特别是跨界的合作，而且事实证明，这种手段不但可以增强宣传力度，对于游戏自身的品质也有不小的提升。相信今年玩过这款作品的玩家一定会同意这个观点。



●小小彬

2010年2月8日，台北国际电玩展的第3天，当红童星小小彬与爸爸小彬彬一同畅游Xbox360游乐园。小小彬是近两年人气迅速提升的台湾童星，不仅戏演得好，连游戏都很擅长，据说平时在家最喜欢玩Xbox360的《海绵宝宝》与赛车游戏。现场小小彬由Xbox LIVE天使可可陪同试玩《乐高蝙蝠侠》，虽然年纪只有4岁，不过电玩功力却也了得，《极限竞速3》之类的硬派赛车游戏也不在话下。展会现场一时间成为了小小彬的个人游戏秀场。



TOP 10

2010年大回顾——游戏大事件篇

2010年的游戏业界发生了很多大事儿，09年的德国莱比锡电玩展发展为科隆GamesCom电玩展而成为欧洲最大游戏展会跻身世界大展会的行列。正所谓展会年年有，今年很悲催，高举家用机游戏的主力军这战斗大旗的日本游戏界正面临着前所未有的危机，10月底著名游戏会社CAPCOM的制作人稻船先生直言“日本的游戏技术落后欧美5年”，日本化的日本游戏要走出困境，还需努力，正如另一日本著名游戏会社KONAMI的制作人小岛先生很早之前所说，“总是依靠广告的大笔投入和庞大的促销作为游戏本质的快乐、感动和心将会逐渐远离我们。”

No.1 美国E3电玩展

影响力：★★★★★

规模：★★★★★

E3是英文The Electronic Entertainment Expo头3个首字母E的组合，简单的说就是电子娱乐业展览，家用游戏机、游戏软件、多媒体娱乐设备、在线娱乐设备等都会在这里展出。2010年的E3在6月15日到17日在洛杉矶国际会展中心举办，早在展会举办之前就聚集了很多关于热门的猜想话题，比如PSP的后续机PSP2等等。本届E3最大的热门就是任天堂3DS提早公布，而索尼也公布了体感周边PSMove，微软也发布了轻薄版Xbox360，有业界人士戏称，本届展会由三大厂商挑起了一场“体感VS3D”的战争。另外，在本次展出、发布的游戏有《最终幻想14》（PS3）、《战神——斯巴达之魂》（PS3）、《GT5》（PS3）、《光环——致远星》（360）、《战争机器3》（360）、《生化危机——启示录》、《合金装备——食蛇者3D》（3DS）等，本届展会到会的参展商共有300家，因为举办方出于各种考虑对与会者资格进行了限制，所以与会人数只有4万5千人。下届展会（2011）将于6月7日——9日在洛杉矶会展中心举办。



No.3 科隆GamesCom电玩展

影响力：★★★★

规模：★★★★★

科隆GamesCom电玩展（8月18日——8月22日）是由德国莱比锡电玩展发展而来，是欧洲最专业也是德国唯一一个大型国际电玩展会，本届展会在科隆国际展览中心举办，综合性互动式游戏软件、咨询和硬件设备的展示等都在这里举行，在科隆GamesCom上展出的也以网络游戏（Webgame）居多。本届展会吸引了来自31个国家的458家展商，观众人数达到了24万5千人，刷新了以往记录。

科隆GamesCom展会的特点是将场地分为专业区和普通区，游戏业界的商务人士可以在专业区内进行业务洽谈，而不受音乐、喧闹的影响。而专业区也会单独给普通民众开放一天时间进行游戏试玩，在这一天时限结束之后，就要加入到普通区试玩长龙的队伍中了。

本届GC，《GT5》获得了“最佳游戏展示奖”和“最佳主机游戏奖”，《毛线卡比》获得“最佳家庭娱乐游戏奖”。最后，祝贺科隆电玩展越办越好，芝麻开花节节高，莱比锡电玩展，永别了。



No.2 东京电玩展

影响力：★★★★★

规模：★★★★★

东京电玩展（Tokyo Game Show），也简称为TGS，是由日本电脑娱乐供应商协会(CESA)与日经BP社共同主办的大型电视游戏展览，东京电玩展的内容以各类游戏机及其娱乐软体、电脑游戏以及游戏周边产品为主。2010年TGS于9月16日——19日在日本千叶幕张国际会展中心举办。

今年东京电玩展是以不断日复一日进化的游戏近未来图像为基础，借此表现今年的主题“Game 迈入新章”(GAMEは、新章へ)。本届展会参展的公司共有138家，本次展会的特点是中国大陆、台湾和韩国的参展公司有所增加。索尼、CAPCOM、Square-Enix、世嘉、Bandai Namco、KONAMI、Koei Tecmo等知名公司都参加了这次展会，而任天堂依然秉承惯例缺席。



No.4 韩国G-STAR2010电玩展

影响力：★★★★

规模：★★★★

G-STAR2010作为韩国国内最大的游戏展，由韩国文化体育观光部和釜山市共同主办，由韩国内容振兴院和釜山信息产业振兴院共同主管，第6界游戏展在今年11月18日——21日的韩国釜山国际展示场成功举办。本届展会吸引了Sony、微软、Blizzard等来自22个国家的316家厂商，参加展会的观众超过了28万人，为历届G-STAR之最。

G-STAR电玩展的商务展位上创造了1550件商业谈判，签约166件，交易金额为1亿9千8百万美元，为历届之最。

展会期间中韩两国通过共同举办了“Game Concert”、“Game Fashion Show”等活动，加深了彼此之间在游戏领域的交流。“韩中游戏文化祭”与在线国际Esport大会“GMGWC2010”也于21日顺利举行。本届展会通过游戏文化大赛进一步加强了中韩电玩界的交流与合作，希望两国电玩界继续努力。



No.5 2010台北国际电玩展

影响力：★★

规模：★★★

台北国际电玩展是东南亚最大的电玩展会，本届2010台北国际电玩展于2月5日——9日在台北世贸一馆成功举办。网上游戏、单机游戏、多媒体教学和玩具模型、动漫书籍等项目都在本次展会上展出。

本次台北电玩展的主题是“玩出一片天”，来自美日台的多家展商参加了本次盛会。本土游戏人在展会上达成共识，认为应该通过游戏宣扬中华文化。

而本届展会的另一个闪光点是，对往年被玩家所诟病但是又被厂商们推崇备至的showgirl问题进行了认真检讨，以往的举措实在是偏离了展会的主题而且又模糊了焦点，因此，台北电玩公会在本届展会推出了大量游戏试玩项目，力求让公众的认识为之改观。

台北电玩展有很多值得我朝学习。



No.6 Chinajoy2010

影响力：★★

规模：★★★★

中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会，简称“ChinaJoy”游戏展，是继美国E3展、日本东京电玩展之后的又一同类型互动娱乐大展，尤以网络游戏为主。每年举办一届，众多游戏厂家参展，发布新产品、发放游戏帐号与游戏周边、Cosplay表演，吸引大量游戏爱好者前往。第八届ChinaJoy于2010年7月29日至8月1日在上海举行。虽然是中国最大，但是参展活动主要以showgirl为主大有喧宾夺主之势，而以往展会中又留下许多弊病，致使本次组委会对参展商发出以下喝令：尽量减少山寨；以showgirl为主的展示活动要避免或减少着装的暴露程度。虽然本次展会的参加人数达到14万超过往年，但是大多数观众并非游戏爱好者或相关人士，而是抱着另一种“观摩态度”前来参加展会。

国外参展作品数量明显减少，让chinajoy的国际性大打折扣。



No.7 GDC2010

影响力：★★★

规模：★★

世界最大规模的面向游戏开发者的展会“Game Developers Conference”3月9日——13日在美国加州旧金山Moscone Center举办。GDC虽然是世界最大的游戏开发者展会，但是本届展会的三大衰点让其影响力也大打折扣，首先是展厅场地缩小似乎暗示着业界的不景气，其次按照惯例在第三天举行的基调演讲被取消，最后，参加本次展会的日本游戏人比去年减半，而且都只与《FFXIII》有关。今年的主题是“社交性&移动性”，展会最大亮点是展示了以“Facebook”（《全民偶像》）为代表的一批号称世界最强的社交游戏，展出当日座无虚席。当然也有一些遗憾，比如以主题“移动性”为主的分展会上，由于Apple的缺席，与iPhone相关的热议也被束之高阁，不禁让与会者深感惋惜。

经济危机对本届游戏者开发展会的影响让与会者肝儿颤。



No.8 CEDEC2010

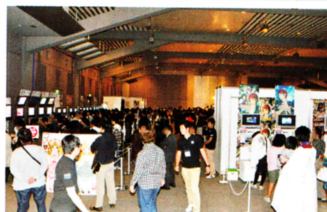
影响力：★★★

规模：★★★

2010年9月在日本横滨举办了日本规模最大的游戏开发者技术交流大会，大会由和田洋一总裁（史艾）揭幕，松原健二总裁（光荣）进行了基调演讲。本次大会上众多日本顶尖游戏人互相进行了沟通，在台上进行演讲的分别有MGS会社的远藤雅伸董事长、《旺达与巨像》制作人上田文人、口袋妖怪公司的石原恒和以及动画宿老大塚康生等，麻省理工学院的石井裕教授在闭幕时进行了谢幕辞。

在本次技术交流大会上主办者提出了“进化的意识”、“整体的危机感”、“确认前进的方向”等议题，并且很多游戏人提出“游戏开发者应该超越企业的范畴，把问题提出来，然后一起解决，避免同业者犯同样的错误，提高游戏的开发能力。”

会上，很多游戏人话里话外透露了希望与中国游戏界进行合作的意愿。



No.9 Games Japan Festa 2010

影响力：★★

规模：★★★

由日本电视游戏商业组合（Games Japan）主办的大型新作展示会于11月13、14日在大阪ATC酒店举办，本次展示会以明年即将上市的微软Kinect与PSMove两大平台的新作体感游戏为主。参加展示的有NBGI、SEGA、育碧、哈德森、KONAMI等众多人气厂商的游戏作品。原日本橄榄球国家队主将箕内拓郎在现场展示了《用身体回答的新型脑锻炼》，以及双人体感配合进行《索尼克》的表演。试玩展台也热闹非常，本次新作展示会大有为即将到来的年末商战进行宣传之意，其中有SCE的《肉弹》、EA的《EA SPORTS综合格斗技》、《ACE》系列新作、D3的女性向恋爱游戏《幕末恋华》等作品，最后进行了痛车的展示。日本游戏界的不景气在本届大型新作展示会上得到了充分显示，虽然游戏很多，但是来者寥寥。



No.10 jumpFesta2011

影响力：★★★★

规模：★★

由株式会社集英社主办的以展示游戏和动画为主的大型展会于12月18、19两日在千叶幕张国际展示馆开幕，任天堂、索尼等30家游戏公司参加了本次展示盛会。借助JUMP漫画文化在世界的影响力，众多漫画改编游戏以及根本与漫画无关的游戏作品都借机在这里登场，与观众见面。而现场也特别布置了“超级马里奥25周年”的纪念展台供参观者拍摄。古川登志、森久保祥太郎等真命声优也现身其中并奉献了精彩演出，令观众惊叫不已。许多明年发售的新作都在本次展会上亮相，其中有PS3平台的《死神》新作（2011年发售）、PSP平台的《梦幻之星2》（2011年2月发售）、DS平台的《勇者斗恶龙》新作、《家庭教师》新作等。值得期待。



最高

任天堂1月公布09年前3季度财政报表，纯盈利1926亿日元，售出NDS两千万台、Wii一千七百万台，其中NDS超越GB、Wii超越FC成为家族新高。





首次

5月27日，SCET宣布推出PS3平台的《最终幻想13》繁体中文版，此为23年以来FF系列首次中文化。台湾的SCET官方为了纪念本次超级无敌汉化版的推出，特别召集人手举办了大型盛会，以示庆祝。

新潮

11月30日，目前不需要控制器的游戏设备——微软的Kinect发售仅25天，全球发售突破250万台，体感热潮正席卷全球,同时PSMove也取得了420万台的佳绩，。



TOP 10 2010年大回顾——游戏硬件篇

硬件可以说是所有游戏相关产品的基础，如若没有成熟的硬件支持， 我们也就失去了进行游戏的先决条件，所以游戏机硬件产品的开发与登场往往引领着全球游戏业的风向标，决定着我们的游戏生活方式。若想获得最为理想的实际游戏效果，我们则需要一个非常完善的硬件自配机制，而这里所指的“硬件”有的是指游戏机内部配件，而有的是则指游戏相关周边外置设备。在最近的大型游戏展会上，无论是E3还是TGS，厂商都有重磅全新硬件发售的消息为玩家放出，刚刚过去的2010年对于全球整个游戏业界来说无疑是一个为我们指明了未来发展前景的风向标。

1 掌机平台的3D革命

关注度： ★★★★★★★★★★

自詹姆斯·卡梅隆在2010年初用《阿凡达》的3D“魔术”对我们的视觉感官进行首轮狂轰滥炸之后，“3D”一词就给人以“忽如一夜春风来，千树万树梨花开”之感，无论是业界还是玩家都将注意力放在了3D这块蛋糕上。而创意一向丰富，下手一向够快的任天堂在全球的电视游戏领域内就做了那个敢于吃螃蟹的人。要说今年最引人瞩目的硬件发售消息还得当属老任旗下的N3DS，通过2010年度E3和各大展会的大肆宣传，掌机平台的3D革命——N3DS已经吊足了玩家们的胃口。

3DS最吸引人的机能当然是如岩田聪所亲口许诺给玩家的“裸眼3D”功能，如果最后情况属实，那么任天堂引领的就不仅仅只是一场掌机平台革命了，其意义甚至不会亚于任何一款次时代家用机的公布。人们之前潜意识里的3D游戏概念一般都是需要在高清平台开发，对应3D电视，配合3D眼睛才能实现真正的游戏3D效果，而任天堂独家的裸眼3D带给玩家们的感官绝对是颠覆性的。

3DS还将采取任天堂所死守的卡带媒介，不过卡带的容量将会被扩充至2GB，这一数据容量已经超过了眼下PSP所采用的UMD的容量。除此，支持拍摄3D相片，摇杆的加入，动作感应、旋转感应，向下兼容NDS游戏等等都足够值得让玩家们去期待。而由《生化危机》、《合金装备》等知名系列所领衔的强大第三方软件阵容更是让粉丝们望眼欲穿，那么就让我们屏气凝神，做好准备共同迎接2011年2、3月间任天堂为我们掀起的这场新奇3D革命吧。





2 已经升空的夜鹰战机

关注度： ★★★★★★★★★

每年的E3展会上我们都能见识到各大厂商为了吸引眼球而各尽其能的热闹场面，而在2010年的E3大展上，最耀眼的瞬间当属微软公布全新薄板Xbox 360的时刻。回归原点的设计、更显“X”的范儿以及改进后的强劲效能不得不让人们惊呼——夜鹰战机已经升空！

这台经过微软大刀阔斧革新后的全新薄板 360不仅仅只是在外观上有所改变，机体自身效能以及之前360一直被人们所诟病的缺点都得到了大幅度改进。首先烤漆黑的主机外表以及触碰式的按钮设计都让主机看起来更有时尚动感，而更轻薄的机身也让机器看起来没有任何突兀感。其次新版的360全面进化到了40nm，且采用了全新的散热顶盖，简化主板的设计不仅使散热更加方便，而且也使得机器在运行游戏时噪音能降到最低。最后，新版的夜鹰还新增了对WiFi 802.11n功能的支持，同时还新增了容量达250GB的内置硬盘。

微软曾经对外宣称Xbox360的服役期将会长达10年，而2010年改进版夜鹰的发售无疑为这一说法增添了一个最为重磅的砝码。

3 巨鳄微软的体感革命

关注度： ★★★★★★★★★

在2010年的E3大展上，微软高调宣布进军体感游戏市场，并向世人揭开了此前开发代号为“Natal”的全新体感设备的神秘面纱。这款最终被命名为“Kinect（Kinematic‘动力学’与Connect‘连接’的合成词）”的体感设备所带给我们的体感游戏方式确实是革命性的，因为Kinect不需要玩家手中握有任何控制器，玩家本身就能主导游戏的进行。从六到六十岁，人们都可以从Kinect中探寻到属于自己的乐趣，而语音识别功能更可以为大家带来真实的人机交流体验。

从发售至今，Kinect虽然在欧美地区引起了不小的地震，但在以日本为代表的亚洲市场尚表现平平。能否有大量高素质的游戏阵容支持跟上？能否带给玩家以更新奇的玩法？Kinect体感热潮能持续多久？以上的这些疑问恐怕只有靠Kinect用自身的潜力来依次解决了。





4 SCE的第二波体感攻势

关注度： ★★★★★★★★☆

PS Move是SCE继PS2时代登场的EYE TOY之后所进行的第二次体感试水，并且SCE希望能够借此在之前由任天堂独霸的体感市场分得一杯羹。PS Move需要配合PS EYE摄像头方可使用，摄像头通过手柄顶部的发光圆球来定位玩家在三维空间中所作出的一系列动作。而PS Move手柄同样具有两个部分，当家在进行一些大型3D游戏时，需要由副手柄控制角色移动。说到这，你是否已经感觉到这样的体感游戏方式有些熟悉呢？是的，PS Move同任天堂Wii的体感游戏方式如出一辙，这也难怪有的玩家将PS Move戏称为“画面加强版Wii”。刚发售时的火爆关注度终究只是过往云烟，眼下不温不火的PS Move确实还有很长的路要走。

5 重量级限定同捆版主机的发售

关注度：★★★★★★★★

Xbox360——《光环 致远星》限定银色同捆版：一来《光环》系列拥有者毋庸置疑的雄厚群众基础，二来这是夜鹰升空以来所推出的首款360限定版主机，所以它所受到的高关注度也是在情理之中。《致远星》限定版主机包含的内容管饱够劲，除了250GB的限定版主机外还带有两个限定版手柄，再加上耳麦和《致远星》游戏软件，不得不说着是一个铁粉必备的超值套餐。

PS3——《GT赛车5》蓝色同捆版：这个款同捆版主机由一台160GB主机、一个无线手柄和《GT赛车5》的初回限定版软件组成，其中最吸引人眼球的还是那台带有金属感的钛蓝色主机。蓝色外衣是PS3前所未有的，如果单从收藏价值角度出发倒是可以考虑入手。

PSP——《战神 斯巴达之魂》、《怪物猎人 携带版3》同捆版：《战神 斯巴达之魂》的同捆包内含《战神 斯巴达之魂》中英文合版游戏、红黑双色混搭设计 PSP 限定版主机（PSP-3007 XBR）与 Sony MS PRO Duo 2GB 记忆卡；而《怪物猎人 携带版3》的同捆版主机更是配备了更大容量的续航电池，主机正面的喇叭孔则是巧妙地设计成了艾路猫猫掌肉垫造型，背面还印有雷狼龙的图腾。不得不说，此款《怪物猎人 携带版3》的同捆版PSP主机诚意十足，对于玩家来说性价比还是很高的。





6 马里奥诞生25周年祭！任天堂相关纪念主机发布

关注度：★★★★★★★☆

今年是马里奥大叔诞生25周年的纪念，所以相关纪念版主机的发布也就成了任天堂在2010年底商战中的一个重要筹码。从在街机版《大金刚》中初露头角，这个蹦蹦跳跳的水管工大叔在25年间已经成为了全球电视游戏文化圈内的一个重要标杆。除非有一天任天堂宣布退出游戏界，否则马里奥的这种地位可能将永远无法被动摇。

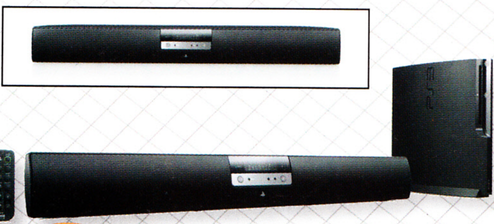
自首先公开《超级马里奥收藏集 特别包》后，任天堂又相继公布了NDSi 、NDSi LL和Wii的25周年主题纪念版本。以上这些游戏主机除外观外，主机机能没有任何的改进，至于玩家们买不买账就很难说了。不过沾着马里奥大叔诞生25周年的喜气，想必老任这回也绝对是有备而来。

7 改良版新型Xbox 360无线手柄登场

关注度：★★★★★★★

2010年微软虽然不像任天堂有最新主机的相关消息公布，但其所作出的努力也不少，特别是诚意十足地对既有主机所进行的优化改良。在公布最新版Xbox 360夜鹰战机后，微软又马不停蹄地对手柄来了一次大手术。这次手柄改良的重点就放在了之前备受玩家诟病的方向十字键上，新手柄可以通过旋转方向键的方式来调整十字键圆盘部分的深浅，以便让中央的十字部分能比以前更为突出盘面，也更利于操作。新手柄的主色调采用了高雅金属质感的银灰色，哪怕连A / B / X / Y 几个按键都不例外。





8 没声音，再好的戏也出不来

关注度：★★★★★★☆

SCE于2010年所推出的这款环绕立体声系统是首款专为PS3量身打造的单件式家庭剧院扬声器系统。这套音响设备很好地运用了本家独有的Sony S-Force Pro 技术，从而可以在单个扬声器上创造出近似多个扬声器的环绕音效。玩家们只要将其摆设在电视机前，再通过光纤数字连接线连接 PS3，就能享受身历其境般的PS3游戏与蓝光影片音效。话说随着人类科技的不断进步，人们对于高质量游戏感受的评判标准也越来越严格，因此，这套高质量音效设备的适时出现也可以说是顺应了时代的发展潮流吧。

9 黑 / 白 w新款PS3主机发售

关注度：★★★★★★

看着微软、任天堂在2010年又是出改进版又是出纪念版的，索尼又哪能闲的住呢？SCE就在2010年7月底于日本本土首次推出了配备有 160GB / 320GB 大容量硬盘的黑 / 白两色PS3 主机（CECH-2500 系列）。此款新型号PS3主机最明显的变化就是提升了自身配置硬盘的容量，同时所用电源的功率也由 250W 降低为 230W。但相比微软的新型夜鹰战机来说，这款新型PS3主机明显缺乏足够的亮点，没有给玩家和媒体带来如同前者般的惊喜。不过SCE之前毕竟还是早于微软推出主机的Slim版本的，所以此次也不能怪索尼没诚意。





10 能与PS3合体的液晶屏幕

关注度：★★★★★☆

这款由SCE官方授权，知名硬件厂商HORI倾力打造的一体成型式液晶屏幕是安装于新型PS3上方的液晶屏幕周边。产品整体采用掀盖式设计，不使用时还可以折叠收纳，“轻便”、“节省空间”的一体成型设计是这款产品放入最终设计理念，厂商也是希望藉此来满足PS3游戏与影音便携播放的需求。不过这款显示屏只有11.6寸，最高支持480i / 720p的模式影像，一些对游戏效果有高要求的玩家恐怕很难感到满意。

TOP 10 2010年大回顾——发售游戏篇

2010年是游戏界多产的一年、丰收的一年，回首2010年度，令你心潮澎湃、为之振奋感伤的游戏都有哪些呢？相信每个人都有自己不同的答案，毕竟仁者见仁智者见智，而且游戏数量众多，究竟选哪个相信很多人早已经眼花缭乱。这里我们姑且就最受关注的几个游戏按照时间顺序做一个盘点，在这之中或许就有你心目中的那一款。当然，由于篇幅限制，除去后半的其余上榜作品之外，还有相当多的人气作品没能提到，姑且先在这里向喜欢那些游戏的玩家和它们的游戏制作者们道一声抱歉了。

战神3

2010.3.16

PS3 | 动作冒险 | SCEA

关注度：★★★★★★★★★☆

《战神3》是SCEA硬派动作游戏代表作《战神》系列三部曲的终结之作，也是该系列登陆PS3主机的首款作品，游戏依然由索尼旗下实力小组圣莫尼卡工作室打造。借助开发技术的进步和主机机能的提升，游戏将以全新的面貌将奎托斯伟大冒险旅程的最终章呈现给玩家。紧接前作最后奎托斯带领众泰坦巨人们攻向奥林匹斯山开始，在复仇之火燃烧下，奎托斯将伟大的奥林匹斯众神接二连三的化为刀下亡魂。随着帕朵拉之盒的打开，宣告了诸神时代的结束，以及人类时代新篇章的开始。最后，奎爷为了将希望的力量还给世界而选择了自我牺牲，为三部曲划下一个完美句点。作为索尼看家扛鼎之作，为今年的春季的游戏市场带来一阵弑神狂热之风。不过战神的故事并没有就此结束，11月仍在以PSP版外传的形式延续。



合金装备 和平行者

2010.4.29

PSP | 动作潜入 | KONAMI

关注度：★★★★★★★★★★

著名游戏制作人小岛秀夫的著名《合金装备》系列最新作《合金装备 和平行者》于今年4月登陆PSP。主人公依然是《合金装备3》中登场美国的传奇英雄Big Boss，延续了《合金装备3食蛇者》的剧情，游戏以1974年的拉丁美洲为舞台，描述了《合金装备3》故事结束10年后，Big Boss创立Outer Heaven的经纬与幕后的故事。在当期fami通杂志中荣获40分满分评价的本作想必并没有让众多“合金饭”失望。作为掌机平台上的第二作，首次引入主线剧情和基地系统，可以说是为了拓展《合金装备》系列的粉丝和用户层做出了较大的贡献。该游戏的电软攻略是由某宅赤银早期负责参与制作的几篇攻略之一，不知看过的大家是否还有印象呢？





如龙4

2010.3.18

PS3 | 动作冒险 | SCEA

关注度：★★★★★★★★★☆

SEGA于2010年3月18日在PS3主机上发售的日式极道动作游戏《如龙4 传说的继承者》继承系列传统的夜店交际要素，以出色的故事性、爽快的战斗、多彩的迷你游戏、魅惑的夜世界作为游戏最大的看点。首次采用多主角系统，从不同的角度描绘了四个男人交错的命运。25年前的一场阴谋，席卷整个神室町极道与警察界的骚动，充满男子汉气概与各种热血的极道人生剧就此展开。尽管在发售时期和游戏类型上与《战神3》有所撞车，但是由于两作侧重点的差别与受众的不同并没有受到太大影响，二者都受到了极大的人气追捧。本作使得《如龙》系列继续自己的业界传奇，虽然现在本系列已经加快了量产化的速度，但是游戏的素质依旧很高，所以粉丝群也在不断的加大，这都源自于制作团队严谨的工作态度，相信今后的《如龙》依旧会市玩家们所追捧的人气作品。

超级马里奥银河2

2010.5.23

Wii | 动作冒险 | Nintendo

关注度：★★★★★★★

《超级马里奥银河2》是2007年任天堂推出的《超级马里奥银河》的续作，继承前作的模式与玩法，玩家将操纵马里奥跨越浩瀚的银河，在形形色色的行星关卡中冒险。戏中加入玩家所熟悉的小恐龙耀西与马里奥一同冒险，除了发挥过人的吞食能力吃掉敌人之外，还可以吃下道具变身成各种不同型态。此外也替马里奥添增了新的钻地陀螺道具，不但可以用来穿过地层进入地底，还可以穿过小行星攻击敌人。另外，除了移动的速度会增加之外，一些重要的谜题也是需要马里奥和耀西一同解开。本年度作为超级马里奥兄弟诞生25周年纪念，任天堂可以说是煞费苦心下了一番功夫，相信伴随马大叔走过这25年的玩家们也能够亲身体会到的吧。



超级街霸4

2010.4.28

PS3/360 | 动作冒险 | SCEA

关注度：★★★★★★★★

《超级街霸4》是2009年推出的家用机版本《街头霸王4》时隔一年后再次强化调整后的登场的全新续作。本作除了追加大量系列过去出现过的人物之外，还有若干全新原创作色登场，新的系统要素和平衡性调整等等也都将追加。《超级街霸4》拥有35个参赛角色，除了原本游戏中的25个登场角色，追加新服装以及新终极连段招式之外，还新增了许多从经典街头霸王系列登场的角色。包括街头霸王2中复活的浩克、迪杰，由街头霸王Zero登场参战的武神、科迪、艾登。另外，新人物韩国踢击魔女茱莉和土耳其摔跤选手哈刚也是引人注目的角色。由于编辑部存在某几只格斗狂热爱好者，本作荣登电软对战多人游戏排行榜榜首。



光环 致远星

2010.9.14

XBox360 | 第一人称射击 | Microsoft

关注度：★★★★★★★★★★

微软的经典FPS游戏《光环》的系列最新作，以26世纪发生在致远星上的战役为主题，玩家将扮演联合国星际指挥部所属的生化改造斯巴达强化战士部队的成员，与敌对的星盟展开激烈的战斗。虽然取消了前作深受好评的双手持枪系统，但新加入的护甲机能和各种枪械的细腻手感与华丽程度，可以说是征服了所有美式射击游戏爱好者。本作作为电软游戏评分栏目《非正常人类游戏研究中心》复活以来最高分39分的游戏（唯一1分减点即是由于莱汁叔晕3D而给的9分，不过不是说残缺美才是最美的？），其精彩程度可见一斑。







口袋妖怪 黑白

2010.9.18

NDS | 角色扮演 | Nintendo

关注度：★★★★★★★☆

全世界销量1715万份以上的《口袋妖怪钻石/珍珠》时隔4年后的系列第五代正统续作《口袋妖怪黑白》，由任天堂旗下子公司Pokemon制作于今年秋季发售的一款重磅掌机游戏。随着冒险的舞台来到新的伊修地区，新环境中孕育的怪兽也与迄今为止的老朋友们大不相同。系统上在各个方面也得到了大幅丰富与强化，可以说是NDS上口袋妖怪的最终完成型，所有拥有DS的新老口袋迷们一定没有错过本作吧？

迈克尔杰克逊 生涯

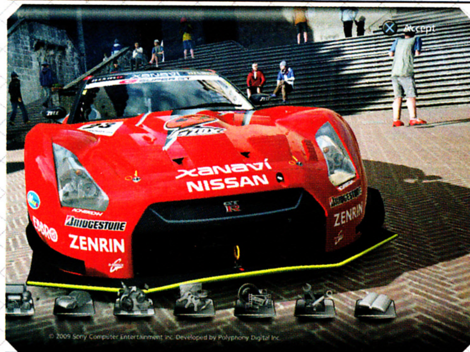
2010.12.18

PSP/360/Wii | 音乐舞蹈 | UBISOFT

关注度：★★★★★★★★

全平台发售的《迈克尔杰克逊 生涯》是为了纪念流行音乐之王MJ的音乐舞蹈游戏。运用次世代主机各平台的动态感测技术。Wii版继承UBI旗下舞蹈游戏《舞力全开》系统的体感遥控器操作方式，Xbox360版采用Kinect体感操作捕捉玩家舞蹈动作，则PS3版采用PS Move的动态控制器操作，后两者并可使用麦克风进行游戏独立的歌唱模式。配合舞台背景播放迈克的歌曲MV，在舞台上模仿迈克的经典动作，对于无数MJ死忠来说简直是如梦幻般体验。





GT赛车5

2010.11.24

PS3 | 模拟驾驶 | SCEJ

关注度：★★★★★★★☆

PS系主机专用经典真实模拟驾驶赛车游戏《GT赛车》系列最新作，经过5年漫长的等待终于在11月24日与众人见面了。尽管与其漫长的开发时间相比游戏内容还有着许许多多的不尽人意，但不可否认的是它作为当今顶尖模拟赛车游戏王者地位。超过1000辆的不同车种与70余条变化的赛道，丰富的模式与线上内容，对于喜欢模拟真实驾驶的玩家来说绝对是不二之选。

怪物猎人P3

2010.12.1

PSP | 动作狩猎 | CAPCOM

关注度：★★★★★★★★★★

时隔两年的狩猎解禁，与家用机版MH3的惨淡销量不同，本作用仅仅两周多时间便实现了300万出货，成为了PSP史上最短达成300万的销量之王。以Wii版MH3为基础，将各种设定推翻进化加以便携版化重制而成的本作，其内容之丰富、完成度之高可以位居系列榜首。对于PSP猎人一族来讲是今冬、今年，乃至整个PSP平台上绝不可错过的一款狩猎盛宴。作为PSP全民猎人的一作，TOP1当之无愧。



其余上榜作品



战场的女武神2
PSP　战略模拟　SEGA
2010年1月21日



噬神者/噬神者 爆裂
PSP　动作狩猎　NBGI
2010年2月4日/10月28日



心灵杀手
XBOX360　动作冒险　Remedy
2010年5月14日



Love Plus+
NDS　恋爱模拟　KONAMI
2010年6月24日



战国BASARA3
PS3/Wii　动作恶搞无双　CAPCOM
2010年7月29日



初音未来 Project DIVA2
PSP　音乐节奏　SEGA
2010年7月29日



异世纪传说A.C.E.R
PS3　机器人动作射击　NBGI
2010年8月19日



皇牌空战X2
PSP　模拟飞行　NBGI
2010年8月26日



黑豹 如龙新章
PSP　动作角色扮演　SEGA
2010年9月22日



毛线卡比
Wii　动作冒险　Nintendo
2010年10月14日



征服
PS3/XBOX360　动作射击　SEGA
2010年10月21日



战神 斯巴达之魂
PSP　动作冒险　SCEA
2010年11月2日



使命召唤 黑色行动
PS3/XBOX360　第一人称射击　Activision
2010年11月9日



极品飞车 热力追踪
PS3/XBOX360　赛车竞速　EA
2010年11月16日



高达无双3
PS3/XBOX360　机器人动作无双　NBGI
2010年12月16日



第三次生日
PSP　动作射击　SQUARE ENIX
2010年12月22日

TOP 10

2010年大回顾——新作游戏发布篇

转眼2010年就这样过去了，除了四年一届的世界杯之外，今年年内还发售了众多出色的游戏，在回顾今年发售的各个大作的同时我们也在展望看明年，2011年不仅有N3DS的众多游戏将要发售，其他平台上的大作也是一个接着一个，接下来的版块就让宇多田带各位看看在2011年这一年当中将会有哪些值得我们期待的游戏将会来到玩家的身边，各位看官这边请~

NO.1 2011年11月1日 神秘海域3 德雷克的骗局

期待指数：★★★★★★★★★★

由顽皮狗制作的《神秘海域》可以说是到目前为止PS3上最好的独占游戏之一，出色的画面显示效果以及出众的游戏手感使得本作拥有了相当大的FANS群，游戏系列累计出货量已经直逼千万份，前一作《纵横贼道》拿奖拿到手软的画面还依稀在目，在不久之前制作组突然宣布本作的情报，并且很快的确定了游戏的发售日，这让众多玩家兴奋不已！这次游戏主角德雷克将会来到干旱的鲁布哈利沙漠，探索传说中的失落古城「Atlantis of the Sands」，从现有的宣传影像中我们看到德雷克满身伤痕的站在一望无垠的沙漠中，背后是一架坠毁的飞机残骸，究竟在本作中德雷克和他的伙伴将会遇到怎样的危险呢？PS.前作网战受到玩家一致好评，制作人表示将会继续强化这部分，在新作中不仅可以体验超一流的单机游戏，还可以享受到超一流的网络对战快感。



NO.2 2011年秋季预定 战争机器3

期待指数：★★★★★★★★★☆

本系列是《HALO》之外360上最出色的独占游戏，最新作《战争机器3》中主角小队不再仅仅只有硬汉马库斯一行，前作中给人印象是弱气女性的阿尼亚也参加进了与兽人的正面交锋中，为血腥冷酷的战场增添了那么一丝柔美，不过不要以为她还是之前那个乖乖女，在战斗方面她不会输给身边的几位壮汉的。本次游戏还加入了全新的四人合作模式，在此模式中玩家可以通过XOBX LIVE与其他玩家组成小队进行游戏，你身边的战友不再仅仅是AI控制，而变成了生活在这个世界上和你一样的玩家，这让游戏更加具有可玩性，也更有利于进行更加智能化的战略部署。另外本作和PS3的独占大作《神秘海域3》在发售日方面很有可能撞车，虽然游戏类型不尽相同，但是作为两大主机各自的独占大作这次正面碰撞还是相当吸引眼球的。



NO.3 2011年3月10日 真 三国无双6

期待指数：★★★★★★★★★★

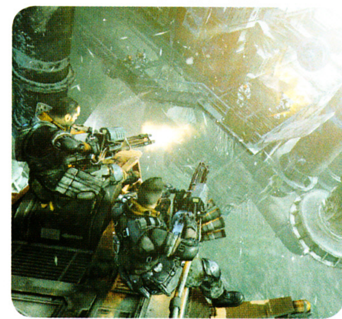
沉寂一段时间之后KOEI公布了众多无双新作，其中最受玩家关注的就是《真 三国无双6》。本作将三国乱世延伸到晋国崛起时期，游戏中众多的新登场角色以及全新设计的老角色绝对是最大的关注点，另外游戏放弃了前作被人唾弃的连舞系统，回归到了最原始也是最受玩家喜爱的C技系统，而武器系统采用的是类似《联合突袭》的主副武器设定，不知道会不会有最强武器的设定，就我个人而言还是相当喜欢达成某些固定要求之后取得道具这一设定，相信和我一样的玩家也有很多，祈祷KOEI可以听到我们的心声，满足我们这小小的要求吧。在如今这无双量产低质化的大背景之下，希望KOEI可以交给我们玩家一份让人满意的答卷。



NO.4 2011年2月22日 杀戮地带3

期待指数：★★★★★★★★★☆

PS2时期的第一作号称是“光环杀手”，可最后却变成了所有玩家口中的笑柄。但PS3上的《杀戮地带2》将系列带到一个全新的水平线上，在《杀戮地带3》游戏中全新的飞行控制器成为了一大亮点，飞行在空中给予敌人致命一击肯定相当爽快，而且在第一次宣传片最后部分主角带上了赫尔刚星战士的头盔一幕也让我印象深刻，但是不知道为什么这个镜头却没有在玩家群里展开讨论，难道只有我一个人认为这是本作的一大伏笔么？因为前作同时发售的有官方中文版，所以我们有理由相信本作依旧会同期发售中文版的游戏，这更加能吸引国内玩家的目光，而且《杀戮地带2》的网络对战做的相当出彩，我就是被那出色网战征服的玩家之一，本次最新作品将会强化网战部分，不知道这次的网战会进化到何种程度。



NO.5 2011年1月18日 小小大星球2

期待指数：★★★★★★★★

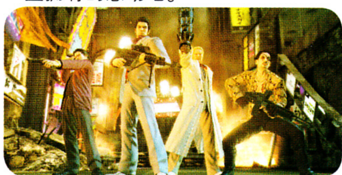
PS3上最最成功的独占游戏，也是被全球玩家津津乐道的一款游戏，那就是这个由麻布仔小人组成的《小小大星球》。游戏倡导的就是多人同乐以及各种各样的原创关卡，在游戏中玩家可以充分发挥自己的想象力来创造出属于自己的游戏世界，前作中可以从网络上下载众多由全球玩家自己绘制的冒险地图进行冒险，游戏乐趣绝对一级棒！而本作从宣传之初就已经是全球玩家的期待之作，而且制作小组表示本作将会比前作拥有更大的发挥空间，可以制作出前作中无法满足的冒险世界，这也让所有喜欢DIY的玩家兴奋不已，想必游戏发售之后又会卷起一阵全球范围的《小小大星球2》风潮吧，那可爱的麻布仔又将会在游戏中变成什么可爱的模样呢？本作绝对适合喜欢众乐乐的玩家，找上你的好朋友或者家人一起开心的游戏，就在这《小小大星球2》的世界中~



NO.6 2011年3月14日 如龙 终章

期待指数：★★★★★★★☆

名越稔洋的《如龙》系列现在已经是业界最炙手可热的游戏作品之一，而系列作品的素质也从来没有低过，本作在公布之初可以说让玩家相当吃惊，因为这样的一个主要讲述了男人之间的仁义热血的游戏，突然变成了一款类似《生化危机》、《丧尸围城》一样的僵尸游戏，这让玩家一时难以接受，但是随着SEGA对本作宣传的进一步深入，这个大胆的改变反而变成了玩家们的关注点，究竟在本作中发生了怎样的事情，男主角们会有怎样不同的经历，当热血的铁拳变成铳枪之后手感如何等等，这些谜团都围绕在我们玩家心中，在不久之后我们就可以在游戏中找到我们需要的答案，我个人倒是相当相信这款游戏的素质，也非常期待这款游戏，让我们在与丧尸的战斗中寻找属于那如龙一直拥有的感动吧。



NO.7 生化危机 启示录

发售日未定

期待指数：★★★★★★★

2011年有一件相当重要的事情就是全新掌机3DS发售，伴随着这款掌机众多优秀的游戏将会登场，而这其中就包括《生化危机 启示录》，本作故事延续5代背景设定，主角是BASS的克里斯和吉尔，从现在已经公布的信息来看本作冒险区域会是一个海湾小镇和一艘废弃的邮轮，本作故事在整个生化危机的故事中将会扮演怎样的成分目前还不清楚，但是这样一款全新制作的《生化危机》必定会受到众多BIO迷的追捧，加之3DS强大的机能，不得不让我们对本作充满了期待。另外同样是3DS平台的《生化危机 佣兵3D》也值得玩家尝试，本作是集合前几作大受好评的佣兵模式，不过专门为佣兵出一款游戏究竟是诚意还是骗钱那就是另外一码事了。



NO.8 凯瑟琳

2011年2月17日

期待指数：★★★★★★☆

《凯瑟琳》是由大名鼎鼎的Altus公司制作《女神异闻录》的小组负责开发，奇幻的故事以及精美的人设都让玩家眼前一亮，加之制作小组的名气，让所有的聚光灯都集中在了这款全新原创的作品身上，也许有很多玩家都会误会这款游戏的定位，以为这将是一部充满情色的成人向游戏，我在前几期杂志中透露我很期待这款游戏之后就有不少读者向我投来了色迷迷的眼神，这很让人无奈，其实本作更多的是一种心灵上的恐惧游戏，游戏中将会有大量男主角噩梦中情节的再现，虽然不能否认游戏尺度会有些许……我相信和我一样对本作充满期待的玩家会有很多，让我们一起体会文森特那纠结的情感世界吧。



NO.9 漫画英雄 VS CAPCOM 3

2011年2月17日

期待指数：★★★★★★

其实本系列之前最多算是一款二流游戏，但是本作却格外的抢眼，在编辑部也是吸引了众多的编辑，小沛和我都决定第一时间入手。在CAPCOM成功的市场宣传下，本作俨然成为了明年一颗耀眼的明星。众多的知名角色参战是本作最大的噱头，而且从目前官方放出的宣传影像当中我们可以看出，本作动作十分华丽，而且那一气呵成的感觉相当爽快，希望实际的游戏手感也可以像看到的这么出色，那样明年就又有一款出色的格斗游戏供玩家游玩了。



NO.10 ICO 旺达与巨像 高清重制版

发售日未定

期待指数：★★★★★☆

已经记不清从什么时候开始就有人在说这两款游戏将会在PS3上重置，不过相比FF7那不着边际的谣言，这两款作品倒是有确切的消息放出，PS2时期《ICO》和《旺达与巨像》以其独特的游戏感觉吸引了一大批玩家，今年没有见到他们高清重制的身影，我们把希望寄托在了明年，目前本作定于2011年4月15日推出，虽然不敢肯定游戏将会在这一天发售，但是我们相信在2011年SCE肯定会给出一个答案，至于游戏效果究竟怎么样，那就是之后的事情了。



其他值得期待的游戏

战国无双3Z

本作虽不是全新的游戏作品，但是因为移植到PS3上所以也受到了众多玩家的支持，本作包含了WII版《战国无双3》和猛将传的全部内容，本作马上就要发售了，也算是给接下来的356热热身吧。

王国之心 梦中诞生 最终混合版

本作是今年发售的《王国之心 梦中诞生》的完全强化版，全程语音将会变为英语，还新增了隐藏的全新剧情，新任务，新的合体必杀技等等，喜欢王国之心系列的玩家到时候可不要错过本作哦。

最终幻想 纷争012

作为本系列的第二作，游戏增加了新角色和新服装，而且故事背景设定在光明一方最终战败的第12次秩序之战，这样定位的游戏很少见，究竟光明势力是如何输给混沌的，让我们在2011年的3月3日揭开谜底。

合金装备 食蛇者3D

全新掌机平台N3DS上的绝对重量级作品，游戏以3D版重新登场，故事讲述的是冷战期间在苏联发生的一件并不被历史所记录的感人故事，曾经在PS2上被本作所感动过的玩家们，准备好再次感受Big Boss的传奇经历，以及见证The Boss的忠诚。

特洛伊无双

这是一款如此纠结的作品，纠结在于人们都很期待它但却对其一无所知，甚至连一个发售日都那么难以确定，终于在官方网站的发售日一次次延后之后本作确定于2011年2月发售，在这无双泛滥的季节中，本作这样定位有些特殊的无双作品究竟效果怎样呢？

绝体绝命都市4 夏日回忆

业界的灾难游戏代表系列最新作也将会在2011年登场，在本作中玩家将不仅仅是体会灾难降临之时的可怕，还可以在游戏中学习到很多应对自然灾害的方法，而且本作整体感觉画面很干净清爽，和灾难的大背景形成鲜明的对比，本作预定将在3月10日发售。

最终幻想13 versus & 最终幻想13 agito

在《最终幻想13》发售一年多的现在，当初一同公开的三部作品的另外两部却迟迟不见踪影，虽然不断的有宣传片放出，但是有关发售日期一直都是个谜。不久之前野村哲也曾透露过关于这量个作品的信息，我们有理由相信这两款游戏在2011年年内发售的可能性非常大，就让我们拭目以待吧。

黑色洛城

本作是Rockstar Games的最新力作，在游戏中玩家将扮演一位刚从第二次世界大战军旅生涯复员并进入洛杉矶担任刑警的角色，前往各种各样的犯罪现场解决这作繁华都市背后隐藏着的层出不穷的犯罪事件。喜欢此类型游戏的玩家多多注意了，Rockstar这个牌子足够让我们相信本作会是一部相当出色的作品。

全能之神 大天使的崛起

本作现如今在网络上已经掀起了一场恶搞风暴，各种各样版本的恶搞视频层出不穷，原因就是他那本来就很搞笑的宣传片，不过正因为如此本作才能受到更多玩家的期待，但是游戏究竟素质如何我们还不清楚，希望本作不会是一个雷声大雨点小的游戏作品，最起码要对得起大家的恶搞热情啊！



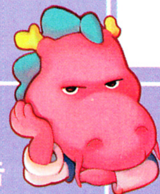
GAME SOFTWARE

电子游戏软件

封面图：第三次生日

2011年 1月下

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT 本期焦点 FOCUS

GAME 攻略人行道 GUIDES

REMARKABLE 特别策划 REPORTS

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472729
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

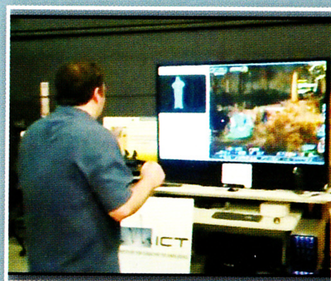
本刊声明

Focus on Game News

VOL 291

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



日前美国加利福尼亚大学创新技术协会展示了一段通过Kinect来操纵《魔兽世界》的视频，事实上微软本来就没有封锁Kinect直接连上PC的功能，也许将来我们还将看到Kinect操控更多的PC游戏。

EVENT 日本专讯

众星捧月！任天堂将于1月初举办N3DS体验会！

本刊讯　任天堂于12月28日公布了预定于2011年1月8日~10日在日本千叶幕张国际展场举办的“Ninteodo 3DS 体验会”详细展出信息，并同步开设活动网页供玩家参考。

本次的N3DS体验会，是为了让一般民众也有机会能亲自体验N3DS的裸视3D游戏娱乐效果所举办，当然也是为了配合N3DS将于2月26日发售，提前让更多人了解这台新掌机的魅力，以便在首发时能够获得超越以往的销量。于是本次的活动非常隆重，地点也选在了历年东京电玩展展出场地的千叶幕张国际展场举办，而且为了扩大声势，现场采取免费开放入场的方式，所有对N3DS刚兴趣的玩家都可以随时去体验。

现场预定展出数十款开发中的新作，分为试玩展出与立体影像展出。展出作品包括任天堂的《赛尔达传说 时之笛 3D》、KONAMI 的《合金装备 食蛇者3D》、CAPCOM 的《超级街霸4 3D》、SQUARE ENIX 的《王国之心3D》等众多注目新作。

现场也安排了一系列舞台活动，包括N3DS功能介绍、任天堂游戏音乐现场演奏会、任天堂/KONAMI/CAPCOM/LEVEL-5各重点新作制作人亲自担纲的游戏介绍等等。





现场试玩游戏名单

名称	厂商
合金装备 食蛇者3D	KONAMI
胜利十一人3D	KONAMI
超级街霸4 3D	CAPCOM
生化危机 启示录	CAPCOM
战国无双 编年史	TECMO KOEI Games
死或生 次元	TECMO KOEI Games
山脊赛车3D	NAMCO BANDAI Games
雷顿教授与奇迹假面	LEVEL-5
任天狗+猫	任天堂
新光之神话 巴尔提那之镜	任天堂
赛尔达传说 时之笛3D	任天堂
钢铁潜舰	任天堂
飞行俱乐部 度假胜地	任天堂
扩增实境游戏	任天堂
N3DS摄影机	任天堂

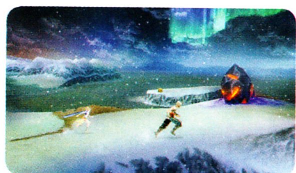
立体影像展出名单

名称	厂商
合金装备 食蛇者3D	KONAMI
胜利十一人3D	KONAMI
超级街霸4 3D	CAPCOM
生化危机 启示录	CAPCOM
战国无双 编年史	TECMO KOEI Games
死或生 次元	TECMO KOEI Games
山脊赛车3D	NAMCO BANDAI Games
雷顿教授与奇迹假面	LEVEL-5
生化危机 佣兵3D	CAPCOM
超级猴子球3D	SEGA
王国之心3D	SQUARE ENIX
高达3D大战	NAMCO BANDAI Games
深渊传说	NAMCO BANDAI Games
海贼王 无限巡航 SP	NAMCO BANDAI Games
方块忍者	AQ Interactive
立体益智泡泡龙 3D	SQUARE ENIX
家庭职业棒球 2011 3D	NAMCO BANDAI Games
动物度假	Marvelous Entertainment
铁板阵	NAMCO BANDAI Games /任天堂
3D 美人时钟	美人时钟
任天狗+猫	任天堂
新光之神话 巴尔提那之镜	任天堂
赛尔达传说 时之笛 3D	任天堂
钢铁潜舰	任天堂
飞行俱乐部 度假胜地	任天堂
星战火狐64 3D	任天堂
动物之森	任天堂
马里奥赛车	任天堂
扩增实境游戏	任天堂
擦身而过Mii广场	任天堂

EVENT 日本专讯

《最终幻想纷争 012》中文版发表，10代女主角尤娜于新影片中现身

本刊讯　台湾索尼计算机娱乐（SCET）日前宣布，将推出 PSP版《最终幻想 纷争012》的繁体中文版。另外SQUARE ENIX也公开了先前于Jump Festa 2011活动中所放出的最新版本宣传影片。





于2008年12月上市的《最终幻想 纷争》，是为了庆祝《最终幻想》诞生20周年而制作的纪念作品。而在该作品的续篇《最终幻想 纷争 012》当中，不仅收录更多角色、地图与配乐，也为战斗系统加入新的元素，并改善了交流系统功能，使得游玩时更加方便。除此之外，描写诸神之战的壮阔背景故事，也准备了全新的篇章供玩家仔细品味。

在新公开的影片中，隐隐约约可以看到疑似《最终幻想X》女主角尤娜（Yuna），并身着改良式和服，而截至目前为止，有关《最终幻想X》的新参战角色也尚未正式公布。根据前作剧情走向推断，尤娜以《最终幻想X》的设定参战可能性不低。

在故事方面，本作主要描写第12次的战争，可以说是《最终幻想 纷争》的前传。不过在本作描写第12次战争的剧情部分破关后，就可以游玩前作“第13次战争”的故事剧情。并且配合本作全新制作的地图RPG模式，可以说是全面翻新的超大份量！两次战争的剧情全部游玩大约需要60个小时。

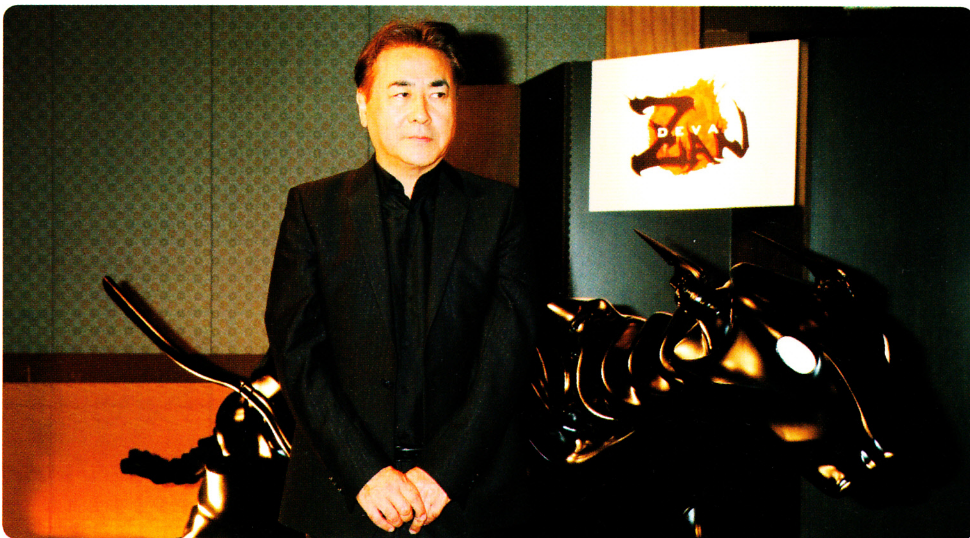
另外，本次确认将推出的同捆版主机“Chaos＆Cosmos Limited”，正面设计为天野喜孝所绘制的秩序（コスモス）和混沌（カオス）的插画，主机颜色是和前作同捆PSP相同的珍珠白，背面和侧面的边框为墨黑色。

最后，在香港举办的亚洲游戏展当中，SQUARE ENIX旗下游戏制作人间一朗正式宣布，将于亚洲地区推出《最终幻想 纷争 012》的中文版。本作为《最终幻想》系列首次于PSP平台推出的中文化作品。

PSP版《最终幻想 纷争 012》预定2011年3月3日发售。繁体中文版预定2011年春季推出。

EVENT 日本专讯 天野喜孝执导动画电影《DEVA ZAN》2012公开

2010年12月21日，曾担任风靡世界的游戏作品《最终幻想》的视觉概念设计、数十年来积极活跃在世界动画、艺术前沿的日本动漫界重量级大师天野喜孝，首次执导的动画电影《DEVA ZAN》在东京举行了盛大的记者发表会。现场汇集了众多媒体，不仅首次公开了电影主人公的人物形象，同时也宣告此片将预定在2012年春季全球上映。12月16日，电影的全球官方网站也已经正式启动（http://devazan.com/），今后更将以日中英法四种语言发布电影制作过程的第一手资讯。

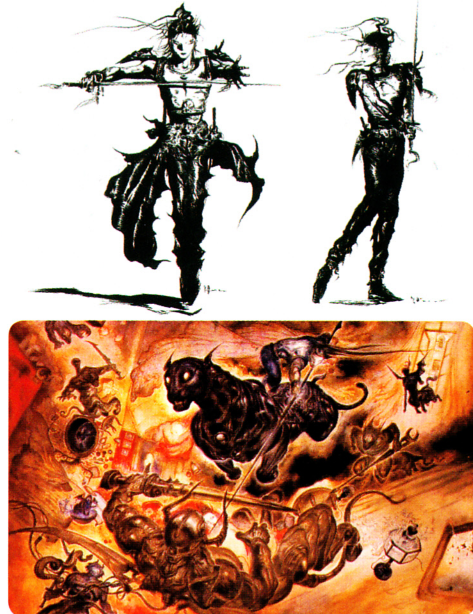


天野喜孝于15岁进入动画制作公司，凭借其在艺术方面的天分与造诣，创造了独一无二的个人风格，逐渐成长为享誉世界的动画人物设定大师。曾负责人气游戏《最终幻想》的视觉概念设计，使该作品在世界范围内广受欢迎，成为了史上最畅销的系列电子游戏之一。天野喜孝不仅担任过诸多人气动画作品的人物设定，同时也作为一名画家活跃在日本国内外的绘画界第一线，并发表了一系列既叫好又叫座的插画作品。其纤细妖艳、充满幻想力的独特艺术风格，不仅在亚洲获奖无数，曾在伦敦、巴黎、纽约等地举行过众多个人画展的经历，也为他在欧美赢得了极高赞誉，在世界范围内都具有很大的影响力。如今，《DEVA ZAN》作为他人生中首部执导的动画电影，还未正式公映便已经引起了各方的极大瞩目与期待。

天野喜孝对这部电影投注了大量心血，影片的绘画及动画原作都将由他亲自操刀，同时还亲自撰写电影剧本，并首次挑战担任导演。对这部将在2012年春季公开的电影，天野喜孝还在制作中就已经充满了信心："我希望给全世界人们带来具有新东方神话色彩和具有娱乐性的《DEVA ZAN》。" 同时，面对中国无数动漫爱好者，天野喜孝也给予了特别的期待："近年来，我逐渐感受到了除了欧美，同属于亚洲文化圈的中国给予日本动漫的关注，而中国也是深深影响自己世界观的国家之一，目前构思中的这部电影其中一位女性人物，她的服饰设计灵感就来自于我对中国文化的印象，非常期待中国的观众看完这部电影的评价"。

借此片制作之际，天野喜孝成立了自己的新工作室DEVALOKA。DEVALOKA是复合词，包含了"众神聚集的场所"的意思。电影《DEVA ZAN》作为天野喜孝新工作室的首部作品，相信一定会带来全新的视觉震撼，带领观众走入天野喜孝式的绮丽、独特的奇幻世界。





EVENT 日本专讯 《MHP 3rd》再创佳绩 日本3周销量突破300万套

本刊讯　根据日本游戏产业调查机构Media Create统计，PSP狩猎动作游戏《怪物猎人 携带版 3rd》累计销售套数已于上市3周时间正式突破300万套。

据Media Create统计，《MHP3》于推出首周共卖195万零717套，第2周卖62万9541套，而第3周卖58万1543套。在本作推出3周的时间里，累计销售套数达316万1801套。

另外，在《MHP3》疯狂热卖与年末商战的带动之下，PSP的周销售台数也在游戏推出首周创下2004年11月PSP在日本推出以来的新高，达到32万3653台。第2周与第3周也分别卖出15万8029台与16万2558台，3周内共卖出64万4240台。



今年的圣诞商战并没有十分充满火药味，终归各个主机都已经发售了很多年，而且年末的大作数量也并不是非常多。起码就目前来看，索尼今年的日子过得最舒服，尽管MOVE的销量并没有多么出色，但就凭着《MHP3》的推出，为PSP大大提升了一把人气

EVENT 日本专讯 《LOVE PLUS》圣诞节特别活动 公开系列首款街机版情报

本刊讯　由KONAMI制作的热门恋爱交往游戏《LOVE PLUS》系列首款街机新作《LOVE PLUS Arcade colorful Clip》，于12月23日举行的LOVE PLUS圣诞节特别活动中公开了新情报。另外将在3DS上推出的《Project LOVE PLUS for Nintendo 3DS》也公开了新信息。

《LOVE PLUS +》是2010年6月24日推出的恋爱交往游戏，游戏中要与高中生女主角恋爱交往，除了上学放学之外，还有旅行等非日常要素，让玩家体验仿真的恋爱生活。从街机版《LOVE PLUS Arcade colorful Clip》放出的新介绍影片内容可以看到，本作承袭了系列作品的玩法，可以选择各种选项进行对话，还可以和女朋友进行各种小游戏增进感情。另外还有猜测女朋友将要试穿服装的小游戏，猜对的话同样增加好感度，连续猜中十次的话，还会有意想不到的好事情发生。另外本作也有和 NDS版《LOVE PLUS +》连动的诸多要素。

另外就是令人注目的3DS新作《Project LOVE PLUS for Nintendo 3DS》于发表会正式公开关于新系统的情报：《Project LOVE PLUS for Nintendo 3DS》将会是完全新作！系统中包含了将会辨识男朋友（玩家）样貌的"男朋友认证"，目前还充满谜团的"十羽w野市再开发计划"，还有收录语音量将会是系列最多等等。另外也确定将会有和旧作的连动要素。不过其发售日确定将不会在2月26日随着N3DS同步发售，对于本作有兴趣的玩家看来还要再等待一段时间了。而街机版《LOVE PLUS Arcade colorful Clip》目前公开将于2011年2月于日本地区展开运营

PlayStation Awa

旨在表彰2009年11月至2010年10月间发售的索尼各游戏机平台人气作品的颁奖大会"PlayStation Awards2010"于12月3日在东京都品川召开。本次颁奖最引人瞩目的两大特点是通过USTREAM在网络现场直播，并且加入了玩家投票奖。

颁奖典礼开始后，SCEJ总裁河野弘做了演讲，虽然由于网络实时直播的原因河野本人略显紧张，但是新的尝试也体现出公司积极进取、大胆创新的一面。

FF续作夺得白金大奖

白金大奖由在PS3平台上累积发售量将近200万张的《最终幻想XIII》夺w得，制作人北濑佳范、导演鸟山求、上国料勇上台领奖。《最终幻想XIII》不仅在日本本土受到好评，在北美和欧洲等地也得到了广泛赞誉。

白金奖

《最终幻想XIII》

（PS3/发售日：2009年12月17日/ SQUARE ENIX）







八游戏获金奖

分属6家公司、发售量在50万至100万之间的8款游戏获得了本届颁奖盛典金奖，其中最引人注目的则是《怪物猎人2G廉价版》居然也跻身8强，制作人领奖发表感言时，也觉得2年半前的游戏在今年依然能够获奖，觉得有点不可思议。













PSP

游戏名	发售日	厂商
梦幻之星携带版2	2009年12月3日	SEGA
怪物猎人携带版2G廉价版	2009年12月24日	CAPCOM
王国之心梦中降生	2010年1月9日	SQUARE ENIX
噬神者	2010年2月4日	NBGI
合金装备索利德和平行者	2010年4月29日	KONAMI
怪物猎人日记——暖洋洋的猫猫村	2010年8月26日	CAPCOM

PS3

游戏名	发售日	厂商
龙如4传说的继承者	2010年3月18日	SEGA
北斗无双	2010年3月25日	KOEI





...ards2010大奖盛况

新奖项诞生

本届颁奖盛典首次加入了玩家投票选出的大奖，虽然投票时间只有短短一个月，但是SCEJ官方还是感到了玩家的极大热情，随着投票而来的还有很多中肯的意见，这也让举办方坦言深感压力，相信这也会成为以后前进的动力。





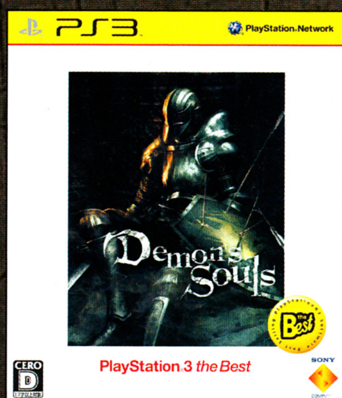

玩家投票奖

PSP

游戏名	发售日	厂商
怪物猎人携带版2G廉价版	2009年12月24日	CAPCOM
合金装备索利德和平行者	2010年4月29日	KONAMI
初音Miku-Project DIVA 2nd	2010年7月29日	SEGA
英雄传说——零之轨迹	2010年9月30日	日本falcom

PS3

游戏名	发售日	厂商
使命召唤现代战争2	2009年12月10日	SQUARE ENIX
最终幻想XIII	2009年12月17日	SQUARE ENIX
生化危机5AE版	2010年2月18日	CAPCOM
恶魔之魂廉价版	2010年2月25日	SCEJ
龙如4传说的继承者	2010年3月18日	SEGA
战神III	2010年3月25日	SCEJ



典藏游戏袭来

在颁奖盛典的最后，举办方宣布，2008年到2010年间获奖的16款游戏还将被制作成典藏版本进行贩卖，前100名玩家还将获得精美礼物。典藏游戏的封面进行特别设计，原游戏封面被缩小成画框，旁边竖立着象征荣誉的金色奖杯。















是谁将FF拉下神坛

□文/露琪

2010年12月10日，这是一个可能很多年后FF粉丝都无法从记忆中抹消掉的悲情之日。

PC版FF14无限期免费运营、原制作人田中弘道引咎下台、整个开发组大幅度更换人员、PS3版被迫无限推迟发售日——这些在SE社长和田洋一发表的官方声明上的谢罪字眼，深深地刺痛了每一位FF粉丝的心。

FF14的彻底失败，宣告了这个有着23年辉煌历史的金字招牌，如今正式走下神坛。

是谁将FF14拉下神坛

由于盛大代理FF14国服的运营时间未定，绝大多数国内玩家目前很难接触到这款游戏。先不提账号充值需要绑定信用卡对没有工作的玩家来说是一道无法逾越的壁垒，以及SE有针对性地屏蔽大陆部分地区的IP地址以限制中国玩家登录进入游戏，光是注册页面那繁琐到需要填写真实住址等涉及非常多个人隐私的必填栏位，就已经让不少玩家望而却步萌生退意。这或许便是FF14留给想要尝试去体验一下游戏玩家的最初印象。

当然，不会仅因为这一个缘由FF14就将玩家拒之于千里之外，有条件去玩的FF粉丝显然不可能被那些障碍所难倒。他们第一时间购买了游戏客户端、申请好可以支付日本境内的国际信用卡、并且安装了VPN代理软件，而当他们信心满满怀抱着期待和兴奋之情进入憧憬已久的游戏时，却发现呈现在他们面前的是一个前所未有的人迹罕至的世界。不甘心的他们一边用心体验FF14的独特魅力，一边往返于虚拟和现实之间苦苦搜索找寻着志同道合的冒险同伴；结果在不到3个月的时间里，眼睁睁看着好友名单一个接一个地褪色为不在线的灰白。终于有一天，连他们都觉得在这个虚无空洞的游戏里了然无趣实在无事可做的时候还是选择了退出，只不过未曾想到居然这么快自己也加入了离开大军中的一员。

FF14的失败是偶然吗？在回答这个问题之前，让我们先来回顾一下SE近十年来网游化的道路历程走得有多么艰辛和不易。

不难看出，作为始终走在日本业界前端的中流砥柱，这十年来SE对网游的摸索从未止步，无论是主流的MMORPG还是非主流的小众向类型或多或少都有涉足。然而如此大规模的投入力度与实际回报完全不成比例，除了FF11跟《魔力宝贝》这两个勉强能拿得出手的作品外，其它游戏均迅速消失在大众目光的可视范围内；唯一可圈可点的《幻想大陆》，却是在嫁入别的公司后，通过及时有效地调整运营方针才得以重见天日大红大紫。特别需要指出的是，在FF11推出后，SE迄今为止没有成功运营过任何一款网

SE网络游戏事业部作品一览表

游戏名称	游戏类型	机种平台	推出时间	备注说明
魔力宝贝	MMORPG	PC	2001年7月23日	日服于2007年10月3日结束运营 国服目前仍在低调运营中……
深邃幻想	MMORPG	PC	2001年12月6日	主推台湾市场，台服于2004年11月9日结束运营 日服也于1年后结束运营
追逐追逐	MOTAB	PC	2002年2月28日	颇具美式风格的逃生游戏，看起来更像是webgame 2003年5月30日结束运营
最终幻想11	MMORPG	PS2/PC/Xbox 360	2002年5月16日	目前仍在运营
卡牌大师	MOTAB	PS2/PC	2002年5月16日	从FF9中衍生而来的卡片对战游戏 即将于2010年12月31日结束运营
雀凤楼	MOTAB	PS2	2002年10月7日	麻将游戏，同样将于2010年12月31日结束运营
宇宙野菜	MOSLG	PC	2003年3月28日	种菜的经营类游戏，2005年4月25日结束运营
疾走、不良少年魂	MMORPG	PC	2003年5月23日	由于恶性bug导致未能收费的免费游戏，2004年12月29日结束运营 2007年运营权移交给Gamepot公司，2010年4月28日再度结束运营
破烂装甲	MMOFPS	PC	2003年12月8日	带有许多RPG元素的3D机器人对战游戏，2005年10月1日结束运营
超武侠大战	MMORPG	PC	2004年1月29日	号称专门为华人地区打造的游戏，但半年后台服代理商大宇就“游戏本身存在的问题无法达到商业化目标”为由，对外宣布停止后续运营
前线任务OL	MMOTPS	PS2/PC	2004年11月4日	2008年5月31日结束运营
无尽的任务2	MMORPG	PC	2005年6月16日	曾交由SE运营过1年整，2006年7月1日转回至索尼旗下单独营运 除东方版猝死外，欧美及日本地区目前仍在运营
树世界	MMORPG	PC	2005年12月26日	国服享年8个月，日服改为免费游戏后目前仍在低调运营中……
FF7地狱犬的挽歌	MOFPS	PS2	2006年1月26日	游戏本体附带在线对战模式，并于同年9月29日停止网络服务
幻想大陆	MMORTS	PC	2006年2月23日	SE自己运营了半年反响平平，运营权移交给Gamepot后获得极大人气 夺得08年度日本人气第一网游的桂冠，目前在日中美三地稳定运营中
至尊天下	MMORPG	PC	2007年2月5日	仅封闭测试10天便宣告结束运营，后与游戏开发商解约取消了代理
魔力宝贝2	MMORPG	PC	2007年7月18日	游戏的诸多问题令日服原代理商主动解约，现移交Gamepot低调运营 国服由久游代理运营，鉴于最近久游的大裁员事件本作前途堪忧……
最终幻想14	MMORPG	PC/PS3	2010年9月30日	由于惨淡的在线人数导致未能收费的免费游戏，目前回炉整改中……

游——幸运的FF11赶上了一个好时机，当年即使放眼全球敢于下大手笔研发网游的厂商屈指可数，况且FF11在日本以外的地区根本算不上成功，给欧美玩家的印象更像是一款中规中矩不过不失的平庸之作，当然也谈不上失败就是了。顺带一提，《魔力宝贝》在中国获得了极高的大人气让SE赚得盆满钵盈，日韩两地则先后被《仙境传说》超越并逐渐淡出了历史的舞台。

其实早在这次FF14出事之前，《魔力宝贝2》就已经给SE敲响过一次警钟。前作在亚洲市场取得的巨大成功为玩家基数打好了坚实的基础，据官方公布的数据称注册用户高达惊人的2347万人之多，结果谁也没想到偏偏事与愿违，续作刚一推出便招来玩家联合媒体的口诛笔伐——毫无新意的游戏内容、职业体系严重不平衡、仓促上市造成完成度低下等负面新闻不绝于耳。虽然SE随后紧急更新几个版本的补丁多少缓解了一些情况，可游戏的最初印象给玩家留下了难以磨灭的阴影，用户数量的大幅度流失已成为无法逆转的败局。而这些尘封不久的旧闻，与现在的FF14是何其得相似。

看到这里或许有人会认为，正是由于SE过度乐观地高估自身实力，才导致FF14重蹈《魔力宝贝2》覆辙的悲剧再一次发生。但真正的原因远不止这点——游戏公司不可能不对失败的作品做出深刻检讨，尽管检讨的主题开始偏离正确的方向——决策者们意识到原封不动地照搬前作是续作失信于玩家的根源所在。于是乎，FF14的开发组并非像很多人想像中那样主要由FF11的原班人马构成，而是在公司内部七拼八凑甚至启用才刚入职不久的新人。决策者的意图简单明了——不让已经成为老黄历的FF11束缚住员工们的想法，同时这也符合FF正统续作每代都在追求不断创新的精神。所以目前我们看到的这个跟FF11形似神不似的游戏，就是在决策者想当然的指示下被刻意打造成如今这般不伦不类的姿态。

遗憾的是，这次博弈的结局，最终还是以失败告一段落。





是谁将FF拉下神坛

似乎从FF7开始，每逢FF系列发售下一款正统续作都会遭到相当多抨击和批评的声音，怀旧党纷纷列出各自的理由普遍表示新瓶不如旧罐香，观点不外乎围绕着“剧情空洞不知所云一代不如一代”、“系统繁琐缺乏乐趣一作不如一作”这两大焦点超展开，并顺理成章演变成剧情派vs系统派谁更高端的口水混战，而且这种风气一下子就持续了十多年。不过有意思的是，SE从来都笑而不语默默关注这些FF粉丝的真知灼见，并且屡屡公布正统续作最新的傲人销量数字以此来高调回应各种负面评价。但这一次SE再也坐不住了——FF13和FF14先后在全球范围掀起了前所未有的恶评浪潮，而SE的西化之路也被蒙上了一层厚厚的纱布。

FF13的情况其实还算好的，毕竟从商业的角度上来看，游戏可以说是取得了巨大的成功，并于本月初获得了由索尼颁发的PS年度游戏白金赏的最高荣誉。他的胞弟可就稍微凄惨了点，无论销量数字还是玩家口碑，都让FF这块金字招牌的影响力连带SE的股价重挫崩盘到一个新的低点。FF粉丝、甚至连那些带着满腔热血加入进SE的新人员工也不禁要问：“究竟是谁将FF拉下了神坛？”

海外杂志《游戏开发者》在今年10月号上刊载了FF13导演鸟山求等人的“解剖书（事后检讨）”，当中有下面这么一段：

早在现在的次世代主机发售之前，西方的游戏市场就以惊人的速度快速增长着，我们对于西方市场的这种增长，自然不能熟视无睹；而当时最引人注目的，可以说是对日式RPG的批判了。“线性流程”和“选指令战斗”则是被否定的二大要素。对于这点，开发团队更是格外留意，日式RPG如今是否还能被西方所接受，这对于我们来说一直是个很大的悬念。

在本世代猛然雄起的欧美市场以及不断崛起的中韩两地游戏产业的影响下，日式游戏受众面的越发狭窄已经是无法回避的事实。虚心承认也好不愿接受也罢，冰冷冷的数字就摆在眼前——日本游戏的市场份额目前仅占全球的10%而已，所以从CAPCOM离职的制作人稻船敬二才会振臂疾呼：“日本游戏至少落后世界5年！”

这决不是危言耸听。

日本市场迅速萎缩带来的一个显著副作用，便是日系品牌的号召力开始严重下滑。以SE为例，直到合并7年后的今天，除了镇社之宝的FF和DQ及其衍生作品外，竟然找不到任何一款新作赢得过广泛的赞誉可以缔造成全新的品牌形象，这在以前百花缭乱的SQUARE时代简直是无法想像的事情；这还不算，诸如《沙加》系列、《圣剑传说》系列、《前线任务》系列等原来的二线招牌力作，如今全部沦落为鲜有人问津的小众向游戏，让众多昔日粉丝着实扼腕叹息痛心不已。实际上，即便这次的FF13不跨平台不拍肩，纵使在剧情系统各方面均得到FF粉丝的肯定，也不可能取得比现在更好看的销量数字了。FF已经不是多年前那个各大硬件商朝思暮想迫切需要纳入囊中的唯一神作，SE也早已不是多年前那个举手投足间影响着业界微妙平衡的重量级砝码。

鸟山求在解剖书中还透露了一个不容忽视的关键因素：直到随FF7ACC附赠的FF13体验版开发计划被正式提上日程前，整个项目组内部却并未对游戏完成品的目标达成共识，由此导致在开发后期产生过很多原本能够避免的意见冲突，拖累了产品周期的同时又影响了游戏的整体质量。

SE各个项目组成员之间的不合似乎早就是业界半公开的秘密了，这个先例甚至可以追溯到PS时期发售的《异度装甲》。由于游戏销量未能达到预计的指标导致续作开发计划被取消，加上对公司高层只重视FF却无谓自己作品死活而心生不满的导演兼编剧高桥哲哉，带着一班人马投奔NAMCO旗下并成立了新公司。更多的案例则频频在刚才提及的几个二线品牌项目组内不断重演，尤其是在SE合并后的这几年来，人才流失现象没有得到丝毫缓解反而有愈演愈烈的趋势。坂口博信的退社不是偶然，植松伸夫的离开也不是偶然，松野泰己的出走更不是偶然。那些察觉到公司理念与自己所坚持的制作信念渐行渐远乃至背道而驰的资深员工，纷纷选择跳槽去他家门下或是另起炉灶。可以预见的是在这次FF14失败事件发生后，更多的底层员工会仔细考虑是否追随离职前辈的步伐继续前行。

日式游戏从当初的引领世界到如今的江河日下，不仅影射出日本民族过于顽固保守的陈旧思想，也跟日本玩家群体的特殊癖好不无关系。已经忘了是从什么时候开始，日本市场上到处充斥着各种萌现象——诸多动漫以萌作为唯一看点，游戏也不免俗套生硬地增添萌系角色以吸引玩家眼球。厂商愿意卖萌，受众甘愿买萌。其实萌现象作为日式文化的一大崭新亮点本身并无可厚非，但很明显，这股风气目前已经蜕变成恶意卖萌的性质，仿佛不往产品里加点萌调料便不是市场主流。现在甚至就连FF13的香草也玩起了刻意搔首弄姿的把戏，在让广大宅男大饱眼福的同时，也将日本玩家的口味拉低到一个新的下限。日本厂商自我陶醉徜徉在萌系国度中不能自拔，日本玩家心甘情愿沉迷于萌之海洋里不想上岸；殊不知，面向全球市场群体的日式游戏早已在非主流的泥潭中越陷越深，FF14被多家海外媒体一致公认为历史的倒退便是最有力的佐证。

没有日式作品的全球游戏业仍然会健康有序地进化发展，但是缺少FF金字招牌支撑的SE未来将何去何从？

我们拭目以待。







喧嘩番長5 漢の法則

ケンカバンチョウ オトコ ルール

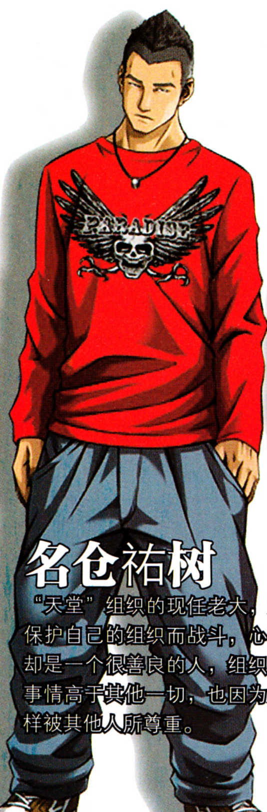
PS Portable PSP	本刊译名：喧哗番长5 男子汉的法则		2011年1月27日
动作冒险	Spike	5229日元	日版
UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

由Spike制作的PSP动作冒险游戏《喧哗番长5 男子汉的法则》是以「拳头所编织的男子汉羁绊」为主题，叙述转学到鹤目高中的主角成濑直人，在群雄割据的阿弥滨沿线地区所展开的冒险。本次官方公布了全部主要势力的人物，包括全新的女主角等等情报，本作正式确定将于今年的1月27日发售。

喧哗番长最新作终于强势登场

这是男子汉与男子

天堂组



名仓祐树

"天堂"组织的现任老大，为保护自己的组织而战斗，心里却是一个很善良的人，组织的事情高于其他一切，也因为这样被其他人所尊重。



土桥克己

个头相当大，不喜欢打架但是逼不得已的时候还是会挥动自己的拳头，因为认为没有适合自己安身的地方所以呆在"天堂"里面。

掘田翔

想到什么做什么的男孩，不论对谁都很好，所以很多人都愿意和他做朋友，虽然不怎么擅长打架但是却很喜欢这个团体，希望可以继承这个团体。











本作收录各式各样的迷你游戏

本作收录了各式各样可以打发时间的小游戏，其中包括以《喧哗番长3 称霸全国》改编的大型电玩对战格斗游戏可以在街上的游乐场里玩到。



区域性制霸游戏 目标全制霸

←这画面对于玩过3代的玩家来说绝对再熟悉不过了，称霸全国吧。

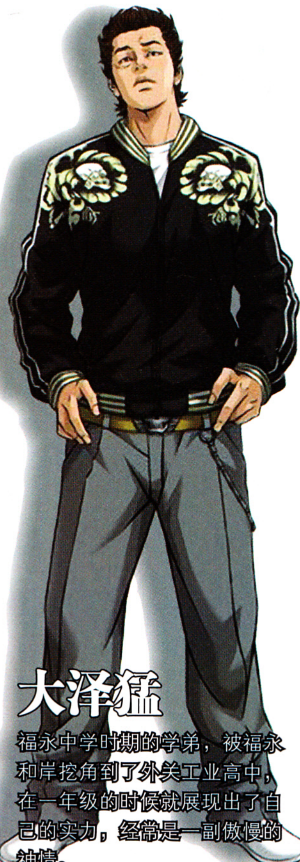
→在前作中被警卫欺负够惨的吧，现在咱们也有机会当巡警了哦。





←身为警卫就要维持街头的秩序，看到打架斗殴的人要立即阻止，用拳头也可以！

外关工业高中



大泽猛

福永中学时期的学弟，被福永和岸挖角到了外关工业高中，在一年级的时候就展现出了自己的实力，经常是一副傲慢的神情。



武藤英隆

刚入学就输给了大泽变成了他的小弟，和三年级的饭塚家离着很近，两个人从小就认识，平时不怎么喜欢说话，是个很重义气的男人。



全新的女性角色闪亮登场！



岛谷千春

在红北地区居住的女孩子，打扮整体偏中性化，没有和其他人一样上高中读书，有时候很任性，从来不考虑别人的感受，自己认准的事情就一条道走到黑，这也给身边的人添了不少麻烦。不喜欢自己居住的地方，一直向往着去一个人在大都会的生活。







再热血的男人也有温柔的一面

本作中除了主线的打斗生活之外，还能体验到和女主角恋爱、打工以及养狗狗的有趣生活，其中养狗狗的环节还有育成效果，一开始胆子很小的狗狗最后难道会变成打架的好帮手吗？





之间的热血物语

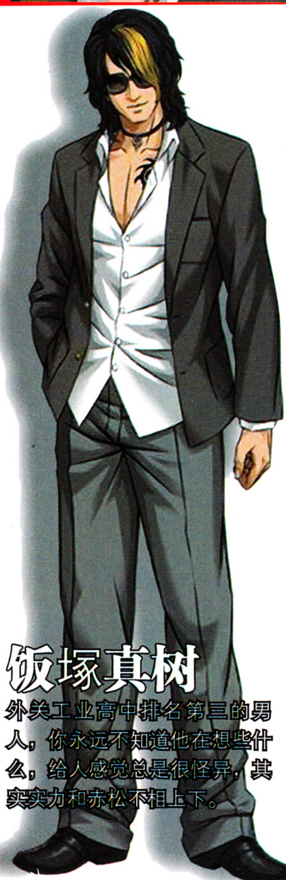












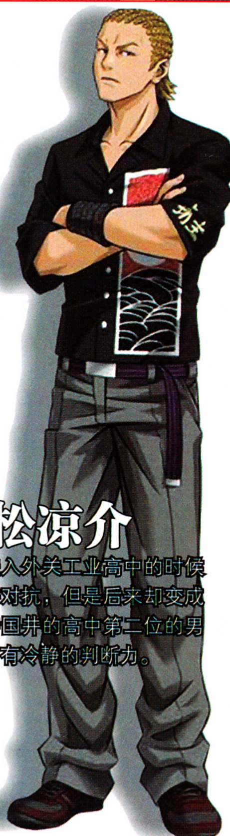
饭塚真树

外关工业高中排名第三的男人，你永远不知道他在想些什么，给人感觉总是很怪异，其实实力和赤松不相上下。



国井晃

站在外关工业高中顶点的男人，目标就是统治这地区所有的高校，为了获胜不择手段，决断力和判断力都很出色，有着压倒性的恐怖。



赤松凉介

刚刚进入外关工业高中的时候和国井对抗，但是后来却变成了支持国井的高中第二位的男人，拥有冷静的判断力。



岸孝太郎

福永的小弟，和福永一样打架实力一流，但是脑袋稍微笨了一些，但是因为思想很单纯所以总不认输。



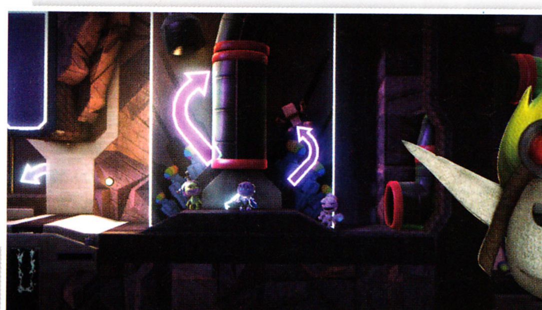
福永利之

尊敬赤松的二年级学生，打起架来的气势和赤松不相上下，正是因为这样所以被国井所看重，被其他人都看成是下一任的老大人选。

LittleBIG Planet™ 2

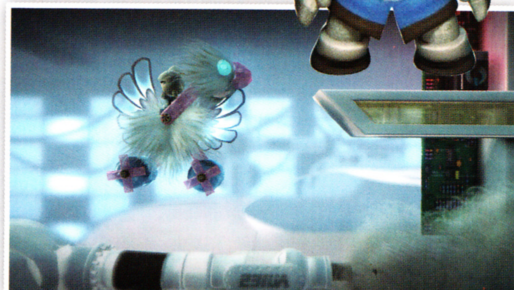
PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：小小大星球2			2011年1月18日
	动作	SCEA	价格未定	日版
	蓝光	1-4人	1080P	全年龄

由Media Molecule开发，并由SCEA预定于2011年1月18日推出的PS3可爱风动作游戏《小小大星球 2》目前又有最新的信息放出。《小小大星球 2》是于2008年10月推出、全球累计销售超过百万套的《小小大星球》系列最新作，其将承袭前作融合“游玩、创作、分享”要素的游戏系统并加以大幅强化，让玩家不只能打造原创新关卡，甚至还能让玩家打造原创的小游戏。



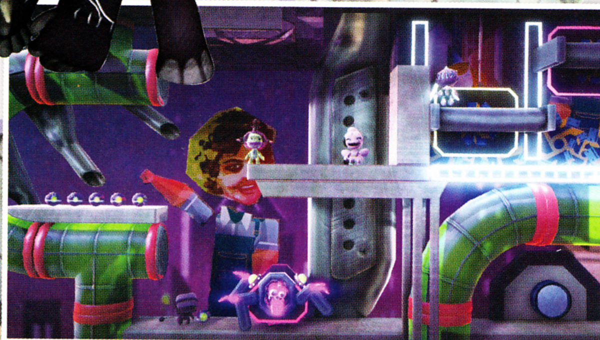
可爱小布头重回归

游戏将采用全新的绘图引擎以便于向玩家呈现出更为美丽的视觉效果，游戏中除了全新的故事剧情外，还新加入了更多道具配件以及全面革新的游戏机械，并向玩家提供前所未有的创作自定义功能。



“前所未有的创作自定义功能”是指本作将向玩家提供功能更强、自由度更高的创作工具，从前作的“创作平台游戏”进化为本作的“游戏创作平台”，让玩家不只是能打造原创新关卡，还可以打造出原创小游戏。

可以自创的游戏



玩家可以藉由本作的创作工具来打造出截然不同的原创新游戏，像是俯视视角赛车游戏、方块益智游戏等等，玩家也可以摇身一变为游戏制作人。

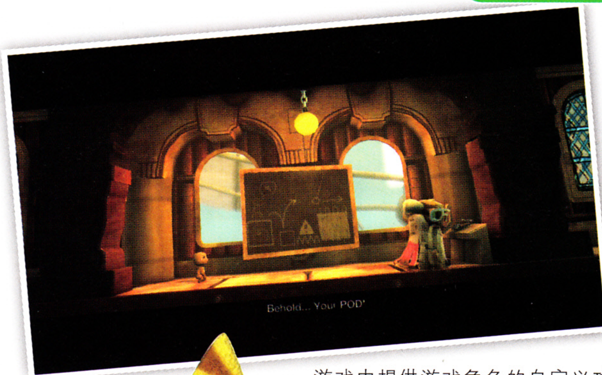




超高自定义的游戏系统 打造玩家专属的冒险

DIY一个小布头





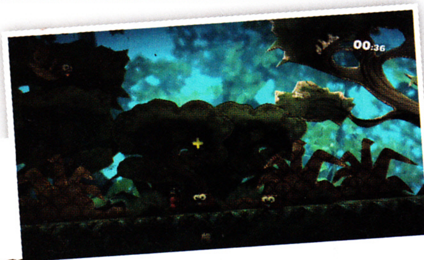
游戏中提供游戏角色的自定义功能，玩家可以改变“小布头”的风格、造型、尺寸、装扮，设定行为模式或自行录制动作与声音，让它们成为活灵活现的好伙伴。



拍摄自己的音乐短片 你也可以是导演







新的电影工具可以让玩家在游戏中调整摄影机镜头的角度、缩放、摇晃、扫描、淡出等拍摄技巧，拍摄出来的影片还可以串连起来重新诠释故事剧情。除此之外，玩家甚至还可以结合新的摄影机与“小布头”演员来创作音乐影片、短片或是长篇电影。

创新进化 创作关卡不求人

本作将完整继承前作总数超过200万个的自创关卡，玩家还可以继续下载游玩这些丰富的关卡创作。



るろうに剣心 —明治剣客浪漫譚— 再閃

斩人拔刀斋



PS Portable PSP	本刊译名：浪客剑心 再闪			2011年3月10日
	动作	NBGI	6279日元	日语
	UMD	1~2人	记忆卡容量未定	12岁以上

用手中的逆刃刀来弥补罪孽

超经典动漫再次游戏化

超人气动漫《浪客剑心》再次改编成游戏！今年是动画播映15周年，为了纪念这一特殊的日子，NBGI将代理制作一款PSP的格斗对战游戏《浪客剑心 再闪》。《浪客剑心》原作作者是和月伸宏，故事以日本明治维新时期当作背景，充满了热血与温馨，这也是对我影响最大的动画，没有之一。本次的游戏方式为一对一对决，游戏攻击时使用水墨风格处理效果，在攻击时气槽会增长，当气槽攒满之后就可以释放必杀技了，本作必杀技描绘十分有魄力，玩家们可以使用出类似九龙闪等经典无比的必杀技，喜欢《浪客剑心》的玩家一定要多多留意本作哦，毕竟本作的游戏实在是少的可以啊。



↑本作目前来看画面效果一般，但愿最终发售的游戏会有所改观，不要是一款纯粹骗fans的作品。



绯村剑心

绯村剑心是本作的主人公，原名是心太，他有一头扎眼的红色长发，以及左面脸颊上的十字形刀伤，那是她曾经爱的证明。之前他是被人称为“斩人拔刀斋”的恶魔，现在的剑心是一个弥补自己之前过错的浪人，直到遇到了一个人经营着父亲留下来的神谷道场的薰，他终于可以停下自己的脚步开始属于自己的全新生活了。



相乐左之助

使用一把超大的斩马刀，号称“斩左”，其实左之助更厉害的是自己的拳头，而且他也是一个感情细腻的人，后期和女医生高荷惠之间的感情变化也是看点之一，记得在星霜篇中他已经和高荷惠结婚了，不过对于我们这些剑心的死忠来说星霜篇还是无视的好啊，眼泪哗哗的。



↑比二重之极更为强劲的三重之极登场，用你的拳头粉碎一切阻碍吧！



↑小不点的必杀技依旧是原作中模仿剑心的龙槌闪，虽然是模仿但是不要因此小看明神弥彦的实力哦。



明神弥彦是一位可怜的孩子，因为父亲战死沙场，母亲又得了重病，所以他不得不和那些黑道上的人借钱，最终母亲还是没能医治好，债主为了让他还钱就逼他去闹市上偷钱，不巧有一次让剑心和薰遇到，薰因为想救明神弥彦而遇到危险，关键时刻还是剑心出手相救，从此弥彦把剑心当作自己的偶像和目标，在薰的道场里磨练着自己。





斋藤一是原新撰组第三组组长，在幕末和剑心多次交手，到了明治维新时候成为了一名警察，但是自己“恶即斩”的信念从未消失过，在对阵志志雄的时候和剑心站在了同一条战线上，是一位为了国家可以放弃个人恩怨的高手，本以为在那场战斗中死去的他其实依旧活着，记得他一开始在神谷道场和剑心对打的时候好恐怖。



↑零式牙突在我小时候就是恶梦，第一次见到可以和剑心打成平手甚至占据上风的人。



↑御庭番众首领，为证明组织价值被人利用，他的手下同时也是挚友的四人也为了保护他全部牺牲。





鹈堂刃卫在幕末时期和剑心一样都是从事着杀人的工作，唯一不同的就是在时代改变之后没有能找到自己应有的位置，为了和传说中的“斩人拔刀斋”决一胜负，他绑架了薰使得剑心再次出现了杀人的红色眼瞳，还好最后关头薰挣脱了“心之一方”阻止了剑心，而鹈堂刃卫最后也自尽而亡，多少让人觉得有些无奈，这段剧情也算是原作早期的一个小高潮吧~



↑虽然在原作中并不是什么主要的角色，但是却可以从他身上看到那个时代很多武士的无奈。

T A C T I C A L O N L I N E A C T I O N

METAL GEAR ARCADE

超人气

ARCADE GAME ARC	本刊译名：合金装备 ARCADE		2010年12月20日	
	类型	KONAMI	售价不明	版本
	光枪射击	多人	3D	分级不明



KONAMI近日宣布，由家用机平台超人气大作《合金装备》延伸出来的大型街机游戏《合金装备 ARCADE》从12月20日开始在日本地区开始运营。本作是以《合金装备》的世界观设定制作的一款光枪射击动作类街机游戏，本作可以让玩家不仅仅在家中游玩MGS，在街机厅里同样也可以感受到《合金装备》带来我们的种种乐趣。





本次游戏选择关卡的画面，一切有关信息一目了然。

《合金装备》是KONAMI旗下最具影响力的游戏，游戏以其独特的潜入谍报要素深受世界各地玩家的好评，拥有众多的FANS。游戏的制作人小岛秀夫也是如今最有名气和人气的制作人之一，在家用机平台中大红大紫的《合金装备》如今转战到了街机平台，游戏承袭了《合金装备4》中附带的《合金装备Online》的系统设定，再配合街机平台的特性加以改良，形成独具一格的街机平台射击游戏，游戏中玩家同样可以更换角色身上的装扮和装备，不同的装备道具有着各自不同的作用和重量，合理安排自己的装备是游戏最基本的前提，这样会帮助玩家在游戏中处于有利位置。



经典的挟持敌人当然要保留了，有危险的时候就找个肉盾吧。

Hello，现在就让我们的Show Girl为玩家展示一下游玩本作的整套装备吧，虽然看上去有些麻烦，但是全副武装才有战争射击游戏的感觉啊，请不要轻视你的任何一个对手，更不要怀疑自己的队友，打起精神让我们在战场上一决胜负吧！



※酔いやすい方、体調不良の方は強にしないでください
立体視レベル
弱 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 強

大作转战街机平台!



本次街机游戏最多可以四人组队，还可以通过机台网络与另外四人进行组队战，游戏中除了收录这种4V4小队战之外，还包含了原创的“任务模式”，此模式下身处同一家游戏店的玩家可以互相合作完成各种各样充满挑战性的任务。游戏提供给玩家两种不同的操作方式，一种是只是用步枪控制器的简单操作法，此操作模式下玩家所有的行动指令都只通过步枪控制器进行输入，这种操作方式被称为“步枪控制器操作型态”；另一种操作方式就是通过集合了方向控制、动作控制与瞄准射击控制的步枪型控制器，以及可随头部转动改变视点的头部控制器来操作游戏中的角色进行游戏，这种操作方式被称为“头部控制器操作型态”，此操作方式相比前一种更难了一些，但是游戏感受也更加的真实。

步枪控制器操作型态的视点会随着枪口瞄准的方向移动，类似第一人称射击游戏的操作方式。头部控制器操作型态则是使用头戴式控制器以头部控制视点的移动，瞄准部分则交由步枪型控制器独立控制，当枪口移出画面外时会自动切换为第三人称视点。

本作游戏还采用特制3D立体显示荧幕，透过头部控制器附属的 3D 立体眼镜，即可观赏到更加逼真的3D立体画面。当然一些不习惯3D立体画面的玩家也可选择关闭3D立体显示。



难道说这就是传说中最强的装备隐身衣？有了这个战斗变得很简单



在限定的时间内保证自己保护的区域不被敌人攻入。





本次《合金装备ARCADE》登上街机平台，虽然目前只有日本地区的玩家可以玩到本作，但是这不表示本作就一定与国内玩家无缘，在不久的将来也许你就会发现身边的街机厅里出现了本作的身影，到时候一定要亲自穿上那一身行头，好好体验一下本作的魅力之处啊！

怪獣バスターズ POWERED

KAIJU BUSTERS かいじゅう パワード

为了世界的和平 战斗吧!少年

本作玩家需要扮演宇宙警备部队“怪兽剋星”的一员，将会为了守护宇宙和世界的和平而同各种宇宙怪兽展开战斗。另外，与前作一致，3D 动作游戏的特色在本作中将会得到保留。对各式各样的行星的探索是本作的一大乐趣，在这一过程中玩家需要在展开调查资源同时提防怪兽的入侵。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：怪兽剋星 加强版			2011年1月20日
	动作	NBGI	5040日元	日版
	卡带	1-3人	记忆卡容量未定	全年龄









←怪兽首长，它通常活跃于怪兽墓场，还会召唤其他怪兽来一起对付玩家。

之所以将本作命名为《怪兽剋星 加强版》，那是因为本作相比之前发售的《怪兽剋星》，不仅追加了新地图和新怪兽，连游戏中的载具也得到了大幅度的进化。

→被称为“暴君”的强力怪兽，它集合了其他怪兽的诸多优势但又没有明显的弱点，是个难缠的敌人。



↑从这只怪兽的嘴里和腹部分别能发射出激光和镭射攻击，玩家需要注意的是它还能在空中施展攻击。



小怪兽来了……



←古代怪兽病毒三世，它头顶的双角是它攻击时的最大利器，不仅可以把玩家挑起浮空还能从地下突刺。

→这家伙头顶双角的杀伤力是极其可怕的，玩家们还是想办法避开为妙。

说实话，这款作品的年龄向应该是为了适应小盆友的，不过玩游戏的心情可是不分老幼的，生活的幸福就是奥特曼打小怪兽。

充满喜感的特摄戏

←这家伙虽然有飞行能力，但是与他之间仍以地面战为主，玩家要小心别被吞掉。





↑这是从怪物墓场中所出现的巨大兵器，它强力的旋转乱射会对玩家有压倒性的效果。





→不要被它的外表所蒙蔽，其实这是假奥特曼，同样会对玩家发动攻击。

奥特曼小怪兽大乱斗





↑拥有巨大身形的怪兽，一旦发怒的话会成为很难对付的家伙。

除了追加了新怪兽、地图之外，本作的最大变更还是在于载具“强化战斗车”。其可供三人搭乘，不仅可以高速移动，还可以用车上的飞弹、机枪攻击怪兽。



DQM PROFESSIONAL 2
DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

NINTENDO DS
NDS

本刊译名：勇者斗恶龙怪兽篇joker2专业版		2011年3月31日	
类型	厂商	价格未定	版本
卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

全怪兽S级形态育成可能

新的进化系统可以让所有A级以下的怪物得到进化，将原作中的低等级怪物的攻击能力大大提升，没有最强只有更强。

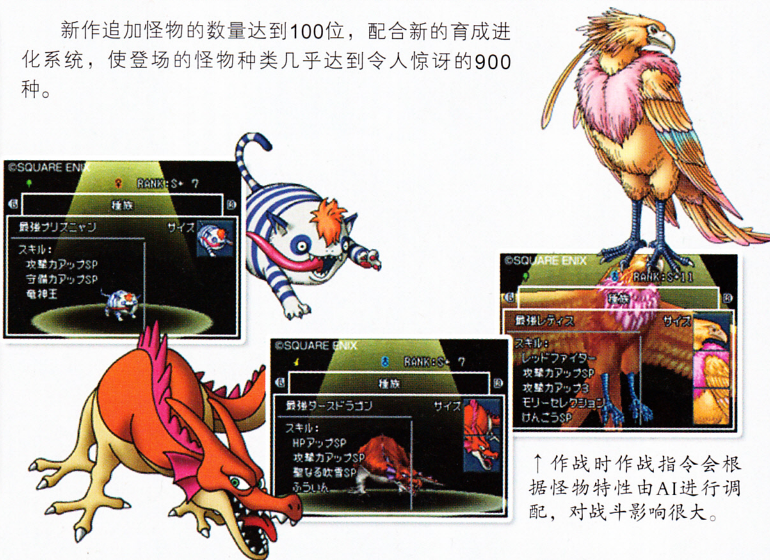


一人设监督依然是人见人爱花见花开的鸟山明大叔。

↑因为DS的机能所限，部分CG画面依然会出现马赛克锯齿。

追加怪物数量多达100位

新作追加怪物的数量达到100位，配合新的育成进化系统，使登场的怪物种类几乎达到令人惊讶的900种。



↑作战时作战指令会根据怪物特性由AI进行调配，对战斗影响很大。

擦身通信、怪物交换大进化

擦身通信对战中可以3人同时进行，也可以交换怪物，但是这些都是在手中握有S级怪物的基础上完成的，另外，怪物等级有可能降到LV1。



铁拳 TEKKEN TAG TOURNAMENT 2



ARCADE GAME ARC	本刊译名：铁拳TT2		2011年夏季预定
	格斗	NBGI	价格未定	美版
	街机基板	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

神秘蒙面女战士新角色乱入

虽然前段时间有传闻曾说NBGI将会公布其旗下超人气3D格斗游戏系列新作《铁拳7》，但目前《铁拳7》仍然是神龙见首不见尾。不过《铁拳》的FANS们也不用失望，因为这里有另一款新作等着我们：以组队战为核心的《铁拳TT2》继TGS2010后又有相关消息公布。







官方最新释放给外界的宣传视频有一位新加入的蒙面美女现身，这应该是在《铁拳TT2》中将要登场的全新角色。目前除可以看出她的功夫流派外，关于她的其他信息我们仍知之甚少。

爆裂铁拳，华丽对战！

《铁拳TT2》与《铁拳》系列作品最大的不同就在于所加入的组队战斗系统，想必大家在街机平台的系列作品中已经对其司空见惯了，不过此系统对于玩家的战略安排显然有更高的要求。



组队乱战 喧哗格斗





→作为《铁拳》系列里德一贯强力角色，冯威此次的招数依然霸气十足。





→对于组队战略性需要有着更高玩家的要求，更是醒战局对'清认识

《铁拳》系列凭借爽快的连携、极具真实的打击感在格斗死忠门的心中有着无可替代的地位，此次《铁拳TT2》中二对二的双人组队搭档对战更是可以协力使出各种各具魅力的连段攻击。

爆气对决！壮年平八登场！



→这两位可都是铁拳的狠角色，他们的对决自然是火星撞地球。

→这次NBGI给玩家们带来的最大惊喜就是壮年平八的登场，只是目前尚不知晓壮年平八的招式会和以往有什么变化。





此次壮年期平八的登场不禁引起了玩家们的无尽联想，这混乱的一家子又会带给我们什么样的故事呢，为了争夺家族的大权难道又会免不了一场血战？而且平八此次是否只以壮年身份登场对玩家来说也还是个未知数。



←除了屏幕上的技能槽变多以外，绚丽的特效也会时不时出现，一定会令玩家意想不到。



技能随心收发

→发动特殊技能时屏幕中会出现大魄力的CG特写镜头。



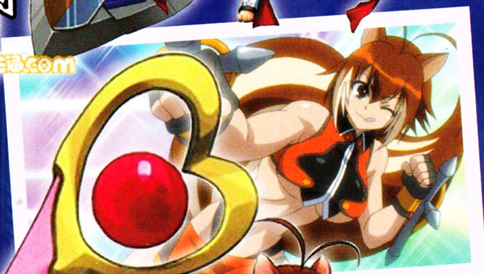
爽快又不失华丽 特写更震撼



巴尔肯海因



缪·德艾尔布





马科特

布拉琪娜



ARCADE GAME ARC	本刊译名：苍翼默示录 连续变幻2		发售日未定
格斗对战	Arc System Works	价格未定	版本
街机基板	1～2人	分辨率未定	审查预定

神秘生命体“黑兽”出现在人类世界，因为没有武器能够对付它们，大量人类遭到屠杀。这时6位英雄出现了，在古代法术与现代科学的融合下，对付“黑兽”的法阵完成了。“黑兽”被打倒了，但是由它散发出的物质却污染了整个世界，不久以后，习得阵法的人类之间又不断爆发战争，默示录拉开了序幕。



魔法叠加科学 末日的危机大决战

←因为掺杂着古代魔法和现代科学，游戏中充斥着剑与魔法的战斗。

继承传统格斗之上加强防御要素

本作秉承传统的街机操作，A键为弱攻击、B为中攻击、C为重攻击，与众不同的地方是本作对防御格外重视，位于屏幕下方的防御技能槽随时间攒满后可以释放防御壁，而HP血槽下方的防御格也会随着打击程度而减少。

←游戏中类似左图这样具有美少女要素的华丽战斗画面还有很多。

最後の約束の物語
さいごのやくそくのものがたり

以世界唯一的魔导文明而自豪的尤古多拉王国。为了将这个被称为理想乡的国家毁灭，机械帝国萨维香提以压倒性的兵力大举攻入，投入了歼灭战。主人公作为指引王国尤古多拉的救世主骑士，为了救助即将灭亡国家的人民而挺身参战。

PS Portable PSP	本刊译名：最后约束物语		2011年4月28日	
	角色扮演	Imageepoch	6279日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

可靠的支援魔法师
拉修帝
CV:铃木达央

尤古多拉王国公主
赛蕾丝
CV:田村由加利

弥赛亚骑士团团长
沃鲁夫
CV:神谷浩史

濒临毁灭理想乡的绝望之战

←身为骑士团长的主角拥有在关键时刻必须决定同伴们的生死的义务。





←骑士们使用的黄金武器，发挥强大威力的同时需要消耗使用者的魂之力。将魂之力消耗至0的话角色就会消失。



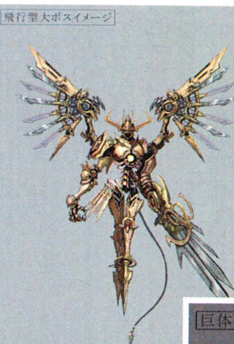
→敌人会根据玩家的行动改变向各个角色的敌对心，由此战况将变得难以预测，充满紧张感。





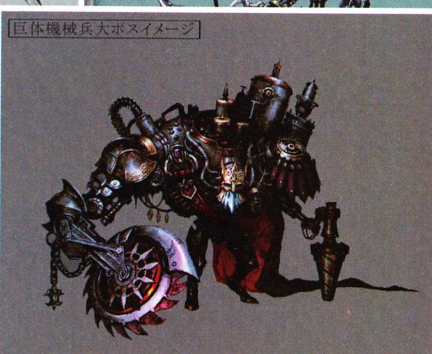
机械帝国的主要战力 无慈悲的钢机兵们

四足機械兵大ボス（仮）イメージ













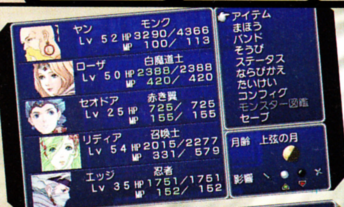


两代合体部分重制

PS Portable PSP	本刊译名：最终幻想IV完整收藏版			2011年3月24日
	角色扮演	SQUARE ENIX	5980日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

精美动画再现经典瞬间









届时还将出售《最终幻想IV完整版》的豪华套装，价格翻倍，其中包括完整版游戏、官方攻略本、后传的原声CD和原创画册一本。截止到本刊发稿之日，FFIV完整版的制作方官网依然在使用“完全”、“全新”等形容词来对新加系统进行描述，虽然依然有不少玩家对此相当期待，但也有部分大陆精英玩家在听闻此讯后，在新闻网站跟帖留言“那么好的机能只能拿炒冷饭来维持，PSP杯具”、“SQ要黄，没创意了”、“SE还是适合做CG，游戏越来越烂”、“DS上起码是重制的，PSP上直接合在一起就骗钱了”……有人支持、有人抵制，各种说法参差不齐，而反对声音却乍一听上去都比较中肯。先期放出的游戏CG确实精美，就如某人气制作人所说一样，游戏越来越走单纯商品路线，大手笔砸广告，而游戏的核心却离我们越来越远了。衷心希望SQ以实力和质量来辟谣。

据可靠情报，SQUARE ENIX日前公布了《最终幻想IV完整收藏版》的发售日期为2011年3月24日，本次发售的完整版是以1991年7月发售的《最终幻想IV》和2008年2月发售的《最终幻想IV后传》中的剧情，揉合到一起制作的合集，并不是简单拼接到一起，而是中间加入了联系本篇与后传的特殊剧情，让故事更加合理和连贯，负责监修的是20年前负责《最终幻想IV》本篇的编剧时田贵司；另一方面，游戏画面也为配合PSP的高精度大屏幕而重新绘制，而且为后传部分制作了精美的片头动画。







PS Portable PSP	本刊译名：最终幻想纷争012		2011年3月3日	
	对战格斗	SQUARE ENIX	6090日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

这是叙述纷争前传故事的对战格斗游戏，虽然游戏类型依然继承了前作，不过在游戏中加入了很多RPG要素，与之前在棋盘上选择与敌人战斗的模式不同，本作中与RPG本篇相同，都是在现实场景中前行遇敌，给人的感觉与RPG极为相像。遇敌之后可以选择与敌人交战或是等待时机。

大晚力野外自由遇敌系统 随心选择交战的对象



最多可三人同时组队 如角色扮演般的故事模式



除了在地图上行走时有种在玩正统篇RPG的感觉之外，战斗系统中还加入了神秘的玩伴、宝箱等要素，令游戏增色不少。另外，2011年3月3日还将发售同捆限定版PSP主机，相信有不少玩家会对此感兴趣。



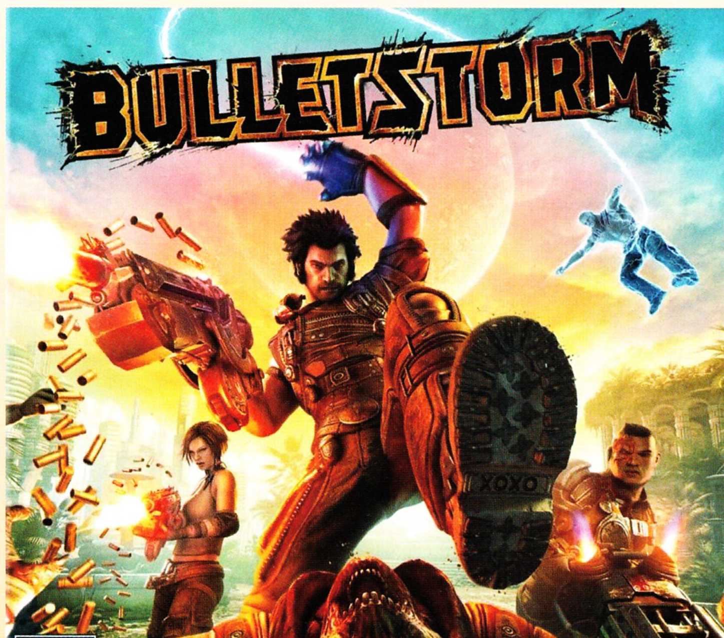
↑宝箱非常罕见地出现在格斗对战类型的游戏中，不知道它能为游戏带来什么增值效果。





→从官方放出的游戏截图来判断，大部分战斗系统还是继承了上代纷争，没有太大变化。

战斗画面依然超爽快



PS3 X360	本刊译名：子弹风暴		2011年2月24日	
	第一人称射击	Epic	59美元	美版
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

本作是《战争机器》小组倾情制作的第一人称射击游戏，在2010年E3展会上播出游戏影像时就引起了不小反响，故事发生在一个完全陌生的星球，玩家在这个星球上要与突变体和食人生物进行战斗，最后向把他们送来这里的人进行复仇，与众不同的地方是游戏中对创意性的虐敌方式提供奖励。

原战争机器小组倾情热血制作 新版本增强多人模式装备精良

多人游戏模式中，最多可以4人同时合作进行游戏。并且Epic宣布会同时推出Epic特别版《子弹风暴》，不过只会在X360上发售，特别版中加入了很多枪械、装备。



游戏偏心微软玩家 让索尼揪心

→战争机器制作小组的水平就是如此不同凡响，实力才是硬道理。



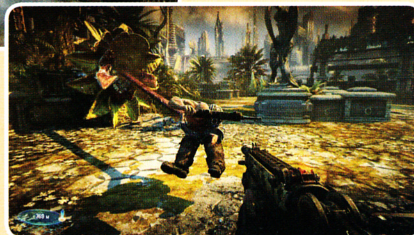


←第一人称主视角有着相当的震撼力，印象最深的是子弹壳暴多。

↓到处都隐藏着让你惊讶的食人生物和外型惊悚的外星怪物。

特别版超级剧透

特别版中将提供25000点经验、升级版解锁、包括致命卡宾枪和雪地战靴多种外型酷毙的装备，价格同样为59美元。



HUNTED THE DEMON'S FORGE

在具有幻想风格、充满黑暗与混乱的世界中，一个手持弓箭的精灵与拿着大剑的人类身影出现在这个硝烟弥漫的大地……这就是新近披露的物理攻击为主的动作游戏《猎杀 恶魔熔炉》。

PS3 / X360	本刊译名：猎杀 恶魔熔炉		2011年春季预定
动作冒险	inXile Entertainment	价格未定	美版
蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定



大剑与弓箭的绝配

如闪电般地贯穿这黑暗的世界 敌人像落叶般被一扫而光







↑虽然从静止的画面中无法看出本作强调的爽快动作感，但是依然能体会到相当的临场气氛。



←↓两个主角以小型警戒队形在丛林密布的环境中冒险前进，战斗中有可能被敌人前后夹击，队友的作用就非常重要了。



虽然本作是以物理攻击为主，但是游戏中也可以进行施法攻击，并且会出现药水等辅助道具。

ぞんびだいすき

NINTENDO DS NDS	本刊译名：我爱僵尸			2011年1月20日
	动作冒险	CHUNSOFT	5040日元	日版
	卡带	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

人类神马最讨厌了



人类的恶行终于得到了报应，日前，一款控制僵尸向人类疯狂报复的动作游戏闪亮登场，玩家在游戏中控制一群僵尸，完成各种任务，既可以对人类进行攻击使其变成僵尸、也可以通过牧草增加伙伴。

前进吧僵尸兄弟们







↓牧场上种植的牧草也会成为僵尸伙伴们的助长剂。



→在DS触摸屏上画圈来控制数量庞大的僵尸，进行集体动作。



←除了触摸屏以外还可以使用十字键和按键辅助操作。

我只要我们的牧场！



玩家可以选择的角色类型共有4种，分别是瘦男、瘦女、胖南、胖女四种，而目前公布的需要战胜的人类BOSS有天才科学家、女明星、超级匪徒、人造人、正义超人和神秘的摔跤手等。

主线之外还有分支



←除了40个主线任务之外还有多达100个分支任务等待玩家完成。

把抢走的还给我们



真相是，森林深处的牧场受到了坏人的袭击，居住在这里的原住民全部因为毒气变成了僵尸，但是他们还保持着一颗人类的心，梦想恢复牧场的原样，于是他们开始组队向人类袭击，寻找“重要的东西”，希望借此能够早日恢复牧场。

超喜感、16年光辉历史、杂志看板栏目、少年之家、青年之友、砖家叫兽的眼中钉

闯关族的家

浙江嘉兴使用粉红色信封的花宣钢（男）同学，信已收到，字太小，导致那些批评的话完全看不清，下次请写大些再寄过来吧。

小编提笔的时候正逢中国的传统佳节“冬至”，据说这天要吃饺子，否则冻耳朵。利用前言的机会写一封感谢信给北京市东城区邮政局不知哪个分局的职员“胥文超”，某编盘点了一下近几年的读者来信和回函，毫无例外都在背面印着你那离楞歪斜的四方印，虽然我们从不曾见面，但是却因此相识，以后还要承蒙你的关照，虽然你不一定看到这段文字，但作为有情操的电软人还是提前为你送出一段祝福：胥文超，元旦快乐！

另外，想提醒所有图省事、写电子回函的朋宇们：联系方式一定要写清楚，还有，留言和话题的字尽量多写一点，最重要的就是标题写清是XXX期回函——ID这样，方便和每日几百封的垃圾邮件区分。

活蹦乱跳地度过了元旦，又极不情愿、垂头丧脑、头疼难忍地走向学校、工厂、公司的各位电软的忠实读者朋宇们，新的一年如同去年和前年一样，又来到了大家的面前，正在加班加点制作这本杂志的编辑们的心情和在学校的某节课上偷偷看这本杂志、在公司一边下载东西一边看这本杂志、在家中一边下载（马赛克）一边看这本杂志的你的心情是相通的，共同的爱好和兴趣将我们联系到一起，所以就算上课时因为偷看这本杂志被罚站、在公司因为边下载边看这本杂志被上司骂、在家里因为下载（马赛克）和看这本杂志被家长打，也不要对未来沮丧，记住我们的称号，我们是死硬派电软fan……最后，祝大家新的一年里心想事成、万事如意、在学校偷看杂志时不被发现、在公司（此处省略150字）…

那么我们正式开始吧。

眼力大考验，以下两张图片共有十处不同，考验你的时候到了！



闯家成员交友录

★姓名：马文浩　性别：雄　年龄：15　QQ：1041502903　地址：安徽淮南　自我介绍：我的头像我做主。

★姓名：方博瑞　性别：男　年龄：17　QQ：729867902　地址：安徽合肥　自我介绍：传统ACT玩家，星战迷。

★姓名：梁华毅　性别：男　年龄：18　QQ：1322271536　地址：广西浦北　自我介绍：无

★姓名：张皓然　性别：男　年龄：18　QQ：860774903　地址：四川成都　自我介绍：比较腹黑、头脑简单。

★姓名：罗李子　性别：男　年龄：17　QQ：984392049　地址：湖北荆州　自我介绍：无

★姓名：口袋飞仔　性别：男　年龄：16　QQ：1156180390　地址：山东淄博　自我介绍：电玩饭里的任饭里的口袋迷

★姓名：王凯亮　性别：男　年龄：29　QQ：441527804　地址：新疆乌鲁木齐　自我介绍：菜鸟

★姓名：绝望　性别：男　年龄：17　QQ：84274003　地址：贵州省贵定市　自我介绍：某长期混迹于闯家的电软饭。





【信件相关情报：附件容量多达290K、贴着一张回眸一笑销魂眼神照片的电子回函】

永远保持一颗热爱游戏的心

首先提前祝众小编们圣诞快乐，春节快乐，工作顺利，万事如意！

买电软5年多了，还是第一次给家写信，心情十分激动！我是一名老男孩……^_^，大学毕业后进了一家公司当了一名普通的办公室职员到现在已经3年了，和很多年轻人一样，赚着微薄的薪水、努力的工作，每天过着三点一线的生活，自然而然玩游戏的时间是越来越少，可是对游戏的热情却与日俱增。

记得小时候老爸给我买了一台小霸王游戏机，那时候最开心的事就是和院里的小朋友一起打魂斗罗，当时连第一关都打过不去，后来还是老爸给我弄来30条命的秘籍我才第一次通了关，也是从那时起开始爱上了游戏。后来玩的游戏开始多了，魂斗罗我也可以一条命通关了。就这样，这台小霸王陪我走过了整个小学的时光。上中学后，由于学业的繁重，在家就基本不能玩游戏了，不过假期的时候还是偶尔和同学去游戏机房玩PS和SS，一边感慨次时代的同时，一边幻想自己也能有一台主机。高中毕业后，我用压岁钱买了台DC，索尼克的速度，生化危机的惊悚，莎木的厚重，让我痛痛快快的玩了一个假期，这时才发现，游戏已经不仅仅是游戏，它更是一门艺术。上大学后又攒钱买了PS2，虽然通关的游戏越来越少了，不过作为一代机神，PS2不仅给我们带来了一个又一个的经典，还给我们带来了前所未有的惊喜和快乐！工作后自己赚钱了，索性就来了个全机种制霸，虽然自己知道买了也很少玩了，不过好像更多的是从一种爱好变成了一种习惯，平时对于游戏业界的了解也基本上就是看电软了。如今自己有了女友，由于大部分休息时间都在陪她，所以玩游戏的时间就更少了，生活的重心也更多的放到了事业上……

这样一路走来就是20几年，作为一名标准的普通80后老男孩，玩游戏曾经带给我们的快乐是无法替代的，也许你现在可能不再喜欢玩游戏了，但请你永远保持一颗年轻的心~！

——辽宁沈阳 贾昊宇


蔬菜汁：很少读者写信还写题目的，看了开头儿就知道又是一加长版催泪煽情剧之回忆篇，我也真想顺着你的回忆把煽情进行到底，不过中午吃的有点顶，下午又迷瞪了一会儿脑袋晕，找不着思绪，破坏了气氛是小，给整成爆笑情景剧就糟糕了，所以还是草草写几句就不臭拽了好吧。我的第一台游戏机是爸爸送给我的，内时候我11岁（小学五年级），我爸周六去的，我就奇怪他怎么不在家，结果周日扛回来一FC红白机，因为前几天我去同学家（他臭显摆非拉着我们去他家）看FC的超级玛丽看傻了，回来的特别晚；我都不知道他从哪儿买的，估计得去几十里以外的王府井，因为这绝不是小霸王而是正经的红白机，全身日本字儿，我整个人当时就傻掉了……（欲知后事请关注《菜汁自传》）


小沛：祝老贾圣诞快乐，我们都是上了岁数的人，更要好好注意身体，重心还是要多放在事业上，游戏……娱乐一下就好了。


肥皂：我们比上代人更要注意身体，因为我们是喝着圣元、伊利长大的，你懂得。


赤银：嘛……所以说我们比其他年代的人更有抗毒性才对。


宇多田：菜汁你为什么总是写那么多字啊混蛋！《海K自传》火热上市，敬请期待。


莫邪：你们到底要搞哪样啊！差不多一点！……(大家是不是更期待《莫邪写真别册》呢？）





【信件相关情报：广西本地制造的牛皮纸普通信封+卡通形象却印着蔡依林的《特务》歌词的坑爹彩色信纸】

隔了两期没写回函，帮主大人不要怪我，要问为什么的话还是先问候一下邮政吧。本来上一期我想找个电子版回函的链接，其实最大的问题是没钱买邮票啦。上个月学校东扣西扣，我本来不多的零花钱一下就见底了。

写下这些话的时候《二之国》（双重国度）终于发布了。不愧于宣传上所说的，制作真的很精良，就算买正版也值了，如果有中文版就更好了，我觉得最有趣的应该是随游戏一起的那本书了。老实说这一方法也很绝。伸手党基本玩不下去。好了，到这就可以了。我要去玩《双重国度》了。

——广西浦北 梁华毅


蔬菜汁：最重要的不是信的内容，谁关心那些称赞游戏的话啊，到了这页就不要再为了进入家而假装喜欢这个游戏那个游戏了，倒是那张广西本地制造的普通信封，真是一道亮丽的风景啊。在这里要剧透一下，前几期啊噢的漫画《少年》系列有很多都是由梁华毅贡献剧本希望你的才华能在更多的领域绽放，努力吧少年！


小沛：隔了两期没写回函也没关系，现在写还来得及，以后还是好同志。


肥皂：什么学校还敢扣东扣西！强烈抗议和谴责！


赤银：《双重国度》……对吉卜力完全不感冒啊……残念。


宇多田：啊，最重要的是《双重国度》吧，重点被完全忽视了喂！你们的脑子呢！


莫邪：说到猎人，果然和伙伴在一起的感觉最好的了，话说猫猫的雷狼套比我帅多了……

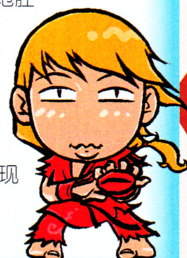

肥皂：逆鳞啊你在哪里？【中邪】再杀500只要是还不出我就砸了PSP。

●12月24日晚，计划去王府井凑凑热闹，其实我早有心理准备，估计在那里度过平安夜的人肯定不少。但是，现实依然出乎我的意料。坐地铁到建国门的时候，发现车站里已经围满了人，想要换车起码得半小时以上才可能进站。算了，走路吧，好在也就只有大约2公里左右，于是我冒着寒风在大街上走了20多分钟。

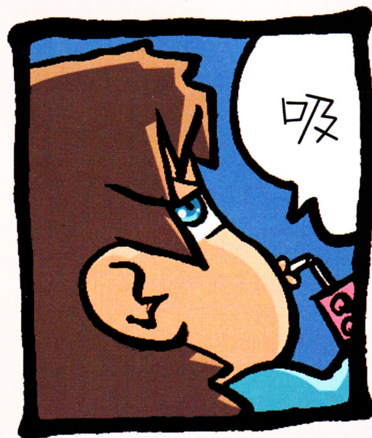
●终于到了王府井，人那个多啊！凡是可以照相的地方都需要挤进人群，然后还要千方百计让镜头里尽可能少地拍到其他人。结果，相片全都成了大头照。吃饭的地方就更难找了，在路边摊胡乱填饱肚子，地沟油的味道大大破坏了节日的喜庆气氛。

●晚上10点，无聊透了，这就是圣诞节。我都不知道为什么要这么过，有意思么？回家的车上还是那么多人，一辆辆公车就像沙丁鱼罐头。

●周末的两天，最开心的时候就是在家里玩游戏，特别是玩无双，无论有多少人，我都有办法让他们消失。而现实中，我早已被淹没在无际的人潮当中……



圣诞节的噩梦 小沛



【信件相关情报：贴着两张特大高清无码照的电子回函】

电软，我想我应该算是个新读者吧，第一次买的是273期，我记得那时候战神刚刚上市，于是乎来到书店，看到电软，再看到奎爷~——"老板，给钱。"每次在贴吧看到电软的上市日期，就兴匆匆的去书店买，可惜的是286期居然没买到，话说小编们可不可以送我一本………………

最喜欢的就是看闯家，里面小编和读者之间瞎扯闲聊什么的很有爱，各位小编的造型也让我忍俊不禁，蔬菜汁！没错就是你，288期闯家里，作为结婚男发出奸笑，……经典的“少年，不来一本吗？”……都快变成我口头禅了。

宇多田和赤淫，你们俩慢慢搞基吧，我躲在树后笑而不语………

肥皂，你现在的新造型可比原来你刚来时候的造型帅气多了，鸟枪变火筒，看你那自信的样子，摸摸头，……

小柿，你居然把宇多田干掉了，我我我……太佩服你拉！！！！

莫邪，看到你的名字我就想到了默写，我英语默写无限不及格中………

最后各位小编：玩玩游戏，发发大兴，侃侃心得，做做游戏，练练身体！！！祝电软越来越好，希望那时候我孙子可以看到那个时候的电软，那时候会变怎么样呢，期待ing~！~

——浙江舟山 余建东


蔬菜汁：哈哈哈，小柿，这是何等悲催的一件事啊，作为闯家的责任编辑，就是要以尊重作者为己任，所以绝不能改，哇卡卡卡，小柿子你好，小柿子再见。

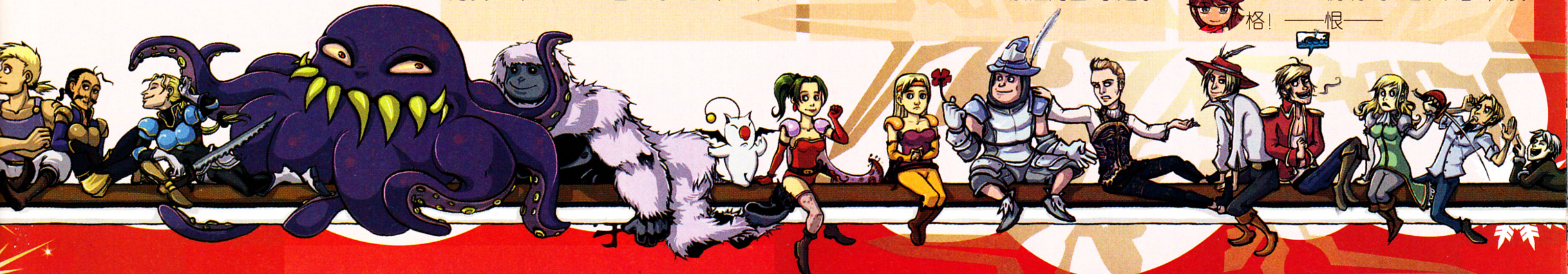

小沛：建东同学，以后切忌不要把别人的名字写错，这样会让小人得逞的。


肥皂：273……战神，多么值得怀念的时刻啊。


赤银：别人的名字一定要写对，不要写成赤淫了下次。


宇多田：不要我再说一遍！我和赤银没有基友关系！再随便YY小心我爬到树后给你来个千年杀！


莫邪：祝你永远英语不及格！——恨——



●自己有些疲累的时候总是会回忆起之前那些去过的，或是仅仅只在脑海中虚构出的图书馆。在这个现存的世界中再也不会有什么别的地方能像图书馆那样使我着迷——没有喧闹、没有聒噪、更没有疲劳，选上自己喜欢的几本书坐在一旁，其他一切都变成茫然，因为你读懂的其实就是你自己。抑或在有允许的情况下，也可以在坐在没人的角落里挂上耳机，一缕阳光的温存，一段沁人的吟唱，仿如血液一般，在你体内不断地流淌。

●隐喻那东西要理解起来确实相当费力，深意也需要一个人去耐心的揣摩，而有的时候眼前一件明明是很简单的事情却会被变得极其复杂。这个时候你和她的默契与共鸣就成了整起事件的内在逻辑和推动力量。没准这个世界就只是一个隐喻而已。

●最后结局，当你醒来，你将会成为这世界的一部分，请原谅我的迟钝。

肥皂

一些隐喻而已



【信件相关情报：过期的大型中奖信封+很糙的草稿纸1张】

大家好，绝望我又来了！话说我还真做到了到一期就回一期的承诺，买到电软的第二天就寄回函，已经成了一种习惯，这应该算一个比较好的习惯了吧，毕竟出现在阎家的次数也多了，值。

虽然早就听说菜汁结婚了，但是因为这样的流言很多，所以一直没当回事，看了这期电软才知道竟然是真的，残念啊，连份彩礼都没讨到。这期的攻略又多又好，不过很可惜的是对我来说用不上啊，跳过攻略之后，这本电软就看不多久了，虽说明年会加页或者以后用得上这些攻略，但是电软看不久还真是个遗憾。

貌似字不怎么好看啊，嗯，凑合着看下，应该还是能看懂的吧。PSP2已知有部分图片传出来，据说是实机，看了以后很震撼，就像一个两面都有屏幕，右边多插了一根摇杆的PSPgo，虽说外型很让人失望，但还是应该把目光放在它的性能上。这期访谈都是男的，都很帅，嗯……

PS：今天我生日哦！（12月3日）

——贵州贵定 绝望（夜露死苦）



蔬菜汁：首先送去迟到的祝福，生日快乐，小绝望。

小沛：生日快乐，虽然晚了将近一个月。

肥皂：所以以后要记得买当月的杂志啊，生日快乐。

赤银：生日快乐~PSP2啊……感觉不会有太大的期待呢。

宇多田：这期访谈都是男的……嗯……你本来是想说什么的呢！

莫邪：那句“凑活着看下”总是让我想起“凑活着过吧”。



【信件相关情报：使用巴哈姆特头像的电子回函】

这是我第一次冒泡，很激动！买DR是从08年开始的，那时我还是6年级，PS2就在学校附近火起来了，5元一个小时。那时没什么钱，只能站着看人家玩。那时真觉得PS2好啊！现在天天对着电脑，无事可做，只有看DR解闷。唉！没钱啊！PS3，XBOX也买不起，读书人嘛！最后嘛，还是以前那些读者的话吧：祝DR越办越好，红遍中国！

——广东东莞 钟耀宗



蔬菜汁：小钟，你的巴哈姆特头像很抢眼，差点让某挖鼻大叔的头像变得黯然无光，以后换个平凡一些比如宇多田那样的头像吧。真羡慕你“天天对着电脑却无事可做”的生活，而我们的“天天对着电脑却无事可做”的生活已经一去不回头了。

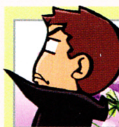
小沛：谢谢钟读者的关心，我们会努力让电软红遍中国的！

肥皂：少年，物价飞涨，我当年才要3块钱一小时来着。

赤银：其实我也是天天对着电脑无事可做的！

宇多田：没什么钱的话，去打工吧少年，自己挣钱来玩游戏。

莫邪：以后再没事可做的话，就给电软写信吧。



【信件相关情报：……懒得写了+789回函卡】

我字写得很丑，请众编原谅，其次，我是无意中接触电软的，是同学介绍的。请记住他的名字：殷瑞晨（殷瑞晨：我还没死呢！）我上初三了，除PC以外什么都没有，这几天想买一台NDS，但由于联考分数，唉。失败了。初次写给阎家，有点“马赛克”动，对了，我想问一下，宇多田到底是男的还是女的啊？这几期菜汁叔的阎家做的不错啊，顶一下，这是偶的“马赛克”女信啊，在物理课上写的，老师就在我旁边啊，惊险，看在我这么有诚意的份上，一定要登啊！众编们，一定要登在阎家啊（但愿我是改版后第一个登阎家的）

——安徽淮南 马文浩



蔬菜汁：能够在老师眼皮底下写这封回函，也足以证明你的勇气和处变不惊，虽然你很勇敢，但是我要把“祝福”送给另外一位，你懂得。殷瑞晨……不愧是人民的好儿子！祖国永远记得你。

小沛：……殷瑞晨同志……永垂不朽！

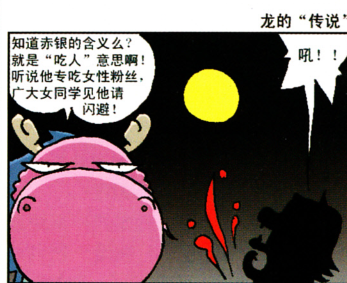
肥皂：少年，以后不要写“马赛克”之类的，很敏感，你懂得。

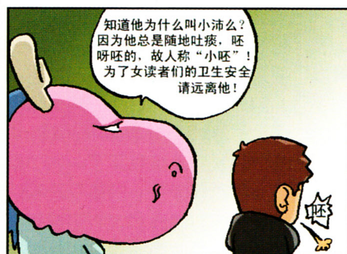
赤银：其实，宇多田是女的，你信吗？殷瑞晨同学。很遗憾你不是改版后第一个登阎家的。

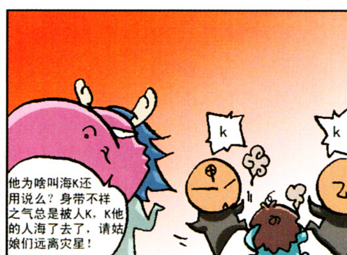
宇多田：某熊的专栏不看一下吗？少年！殷瑞晨……

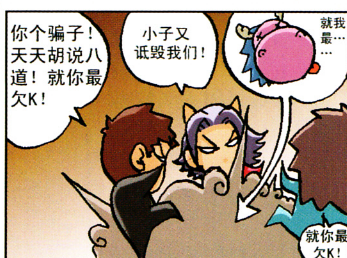
莫邪：你们在搞哪样啊！……殷瑞晨……泪目！（众：你才是搞哪样吧喂！）

龙的“传说”









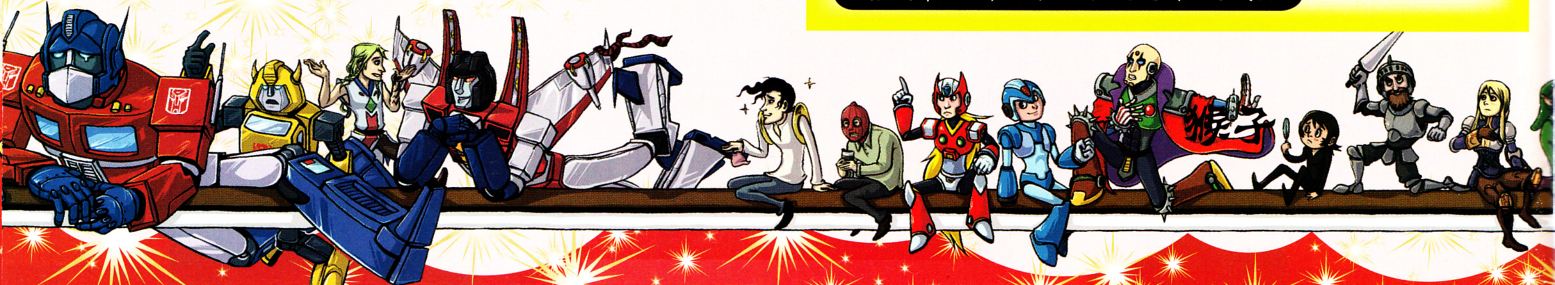
上月卖掉了零售版的双65纳米XBox360，添钱买XBR的自制系统主机的计划达成。现在这样的机器卖一台少一台，想买的朋友们欲购从速吧。我一个朋友见到我玩这个机器也心生好奇，为了玩XBLA游戏也托我买了一台。等我再找到卖家的时候，机器的价格在一周之内飙升了80块，裸机啥都不带，从1850涨到1930。回头还得自己配电源、手柄和硬盘，在此我对这位哥们深表同情。

换机之后最紧要的果然还是给机器配点实用的周边比方说摇杆什么的。但是现在随便一个什么摇杆都大几百块，买两个的话顶得上一台主机的价格了。还好办法是人想出来的，猴子从垃圾堆中翻出了两个已经临近报废状态的PS2摇杆，拆掉里面的电路板和乱七八糟的连接线，换掉摇杆和按钮等零件。之后又从淘宝上买到由XB360有线手柄改装的电路板，按照相对应的位置装上新摇杆和按钮，插好。一切都像想象中的一样，由本猴DIY改造的摇杆完美支持360主机，而且按键的位置默认为超级街霸4的键位，插上就可以玩。成本算起来才不到半个摇杆的价格，真是做什么都不如自己动手，丰衣足食没问题。在此还要感谢卖给我DIY摇杆组件的老板，为人很好，还帮我很详细地讲解摇杆配件的种类和安装方法。祝老板好人一生平安，你懂得。

猴子



摇杆如积木 自己动手插



【信件相关情报：贴有一张酷似我一同事头像戴着眼镜——“猥琐眼神”的电子回函】

说实话，我是第一次买的贵刊杂志，感觉很一般。书内的文字网络用语实在太多，有些地方我实在是理解不了。不知道是故意的，还是什么，书内几乎所有的“那”全写成“内”，虽然读音相同，但意思就差太多了。

——辽宁大石桥市 冬夜雨

蔬菜汁：待业学生冬夜雨你好！谢谢你很中肯的话，如果不是职业操守在提醒我，早就把你的信息发送到亚洲交友中心网站去了（大误）。这本书……说实话是费了很大的力气、按照与时俱进方针制作的一本杂志，里面的语言也是经过深思和熟虑，最贴近时下流行……简单说就是时髦儿的一本杂志，对于待业学生的帮助那是相当的大，这本杂志在阅读上没有障碍了以后，也就证明你已经充分掌握了时下的流行词，对你就业、拉近与新同事的关系非常有好处，所以说“学习就不一定要在学校里、在学校里也不一定在学习这句话一点也没有错。希望你继续努力，早日理解书中用语，这样也不枉大家的一番苦心。既然你说了很中肯的话，那么小编这边也不客气了，“那”和“内”完全是读音不同的两个字，希望你矫正自己的普通话发音。

小沛：我们会尽量改正错误，努力把杂志做的更好，谢谢读者的鞭策。

肥宅：所以我一直都避免使用网络用语，望天。

赤银：网络用语神马的，最讨厌了。

【信件相关情报：贴着两张“保护森林”环保邮票普通信封+从笔记本上撕下来的一张纸】

没有纸了，这是某学科笔记上的某篇纸，今天我才买到那本“预定11月27日发售的电软”，话说菜汁领证了……以前我还一次又一次地叫他汁兄，现在必须叫他“已婚大叔”了。难道他是传说中娱乐圈常说的闪婚，嘎嘎嘎嘎。

打广告时间：我国著名……（此处省略100字）

赤银和海K的“我俩凑活过吧”，超赞的说，你俩组合超王道，话说谁攻谁受啊（别PIA我，受N多腐女一次又一次的变态影响……）

期待电软的豪华改版，期待传说中的3DS！期待我最爱的PAL5

——吉林长春 忧雨

蔬菜汁：不知不觉就从被人叫哥的年纪到了被人叫叔的年纪，而且还是已婚大叔，以前光明正大就可以做的事情，以后就只能偷偷做了……【望天】

小沛：忧雨，你错过了好几期电软，要补上啊。

肥宅：很关心到底是谁攻谁受。

赤银：我当然是万年真命攻……话说回来，是谁造的那个谣啊。

宇多田：谣言……都是谣言。

莫邪：你俩组合超王道的说，舔嘴唇。

宇多田：到底谁老用网络用语啊！（碎碎念）

莫邪：菜汁，求真相！我来借看一下内个猥琐眼神的写真！

●最近看了三部动画，分别是长门大神的消失、只有宅知道的世界和高达蛋蛋花开。

●消失的经典自不必说，可惜小说本身却迟迟不往下出。人家谷川流老师想完结就让人家完结好了嘛，角川你真不厚道。

●只有宅知道的世界宅气相当浓，羡慕桂木桂马24部游戏同时攻略的神之模式，不过貌似使用1小时要消耗3年的寿命？我说桂马同学，请问你攻略10000个游戏女主角用了多少次神之模式了？莫非真的是不老不死之神，三只眼吽迦罗？

●蛋蛋很神棍，似乎只要互相理解，之前互相砍杀死伤多少都可以完全不顾了？结果两个种族貌似还是没有理解共生下去？只不过是其中一边变成花了而已。

●有句名言说得好：“宇宙没有大到能够容下两个种族的存在。”

●PG强自终于到了，爆一爆开箱图。

赤银

消失&世界因爱而&脱兰扎姆&福利蛋

【信件相关情报：因为信封扔到信堆无从辨认的信封+784期回函卡一张】

第一次写信……第一次写回信……第一次给杂志写回信……第一次给《电软》写回信，不知道是谁来读，我以最崇高的敬意问候你们全家……（不要乱想，我真的是以最崇高的敬意来问候的）但愿我姗姗来迟的信件赶得上下月的杂志，09年才开始接触电软，虽然我没360，没PS3，没NDS，没PSP，甚至没PS2，但是仍然阻止不了我对游戏的热爱……另附上本人拙作一张，虽是原创但看起来有些像豪鬼，最后代我向沛哥问好，向莫邪姐问好，向菜汁叔、宇多田、肥宅、赤银，以及我最崇拜的龙哥问好，祝愿龙哥保佑我抽中奖！最后祝电软越办越好，杂志多卖，编辑部美女多多，我天朝繁荣富强。

——山西大同 刘中锦

蔬菜汁：丧尸一样没有眼珠的画以后还是少寄过来吧，少年。读信的是这里一位叫做小沛的童鞋，他也在用你想不到的方式向你致敬呢。

小沛：虽然说是豪鬼，但是……希望刘读者以后多练下画功吧。

肥宅：希望杂志多卖，编辑部美女多多。

宇多田　钱包你怎么了？醒醒啊钱包！

1.这阵子我的快递也多了起来，HIKKI的第二张精选终于从日本飞过来了，因为是首批预定所以还得到了一张《Goodbye Happiness》PV的DVD，另外CD里面送的那个KUNA护身符被我手贱的拆开了，我就是一个大白痴啊！！！

2.没想到日版的《恶魔城 暗影主宰》定价这么扯，泪目的同时钱包也瘪了很多，加上其他一些花销，我光荣的从月光族升级为年光族……

3.老婆去久石让的音乐会，很幸运的接到了大师扔下来的花，把傻丫头高兴的屁颠屁颠的~我也收到了久石让老爷爷的签名CD礼物。

4.平安夜&圣诞节，本月第二次来到魔都，这次算是稍微转了一些地方，来到了小月月的MB，还见到了美丽的外滩，还看了一场话剧，不过去哪里并不重要，关键是有你在我身边。

5.现在开始想象以后一起生活的样子，恩恩，不错不错，恩恩……

6.我承认我OUT了，我居然不知道银魂4月要出第二季的消息，在我蹦跶的时候感受到了众人BS的目光，我有罪……

7.2010年就这样过去了，感觉好久没有过得如此充实幸福，对于2011年充满期待。

《电软》回函卡讨论话题

话题1:《电软》即将加页，你希望增加一些样的栏目？或者希望什么栏目加页？

贾昊宇 辽宁沈阳 1、希望增加一些读编交流的栏目，或者闯家能多加几页，因为太多人陪着电软一路走来、支持电软，和电软一起成长，希望能跟小编们交流互动，让闯家成为我们的大家庭！
2、可以增加诸如日文地狱这样的轻松幽默又有一定实用性之类的栏目，给杂志增添活力。
3、希望小编们能够经常在光盘中出镜，因为很多fans想看到你们！

尹为群 北京海淀 想来又会是大回归了吧，我这样的老读者是无所谓了，只要广告不要回归就好了。有人说随着年纪的增长我们很难被感动了，但之前的老男孩和筷子乐队不是又感动了包括你我的一大票人吗？可见人们在这个忙碌的时代还是对真正的好东西认可着的，希望死硬的16岁TV杂志《电软》能够比以前更加坚挺，虽然会有因忙而离开的老读者，但新血液也会更多加入，祝17岁顺利。

马文浩 安徽淮南 下一期就加了啊！我还没有思想准备啊！嗯！我想增加一个，嗯！什么呢！哦，对了，我想让DR增加可以让玩家对话交流的栏目，应该很给力吧！（我提个建议啊！能不能把给闯家留言的地方弄大些啊！都不够写的说！）

盛进 江苏南京 希望增加一些市场信息的栏目，及时让玩家了解主机硬件及其配件周边的价格，同时也适时更新各主机平台破解系统软件。加页栏目当然是"闯关族的家"与"龙哥热线"可以加页。

口袋飞仔 山东淄博 增加：总结近期各大主机新奇软件、汉化游戏OR下载游戏（PSN，XboxLive神马的）栏目，希望"电软视点"回归……还有游戏销量速递之类的。加页：游戏新闻眼（最好加些评论），各小编专栏啥的。

王皓鹏 河北石家庄 很久以前的猎人专栏和解构恐惧能回归的话就太好了。

张广清 北京大兴 感觉现在对游戏的研究变少了，攻略以简明提示为主的方式，个人非常欣赏，不过还是希望能加强对热门游戏的研究。其次，闯家一直都是读者与编辑的往来，而且大多都是对游戏的经历和对人生、对认识电软的感悟，为什么不能增设游戏玩家之间交流心得、体会的栏目？有人提出问题，然后小编们将收集的答案、建议等进行筛选，选择合适的登出，既实用又能互动，还可以减轻众编的压力！不过闯家闹腾腾的无厘头风格，坚决要保持住啊！

话题2:今年大家在游戏上的投入有多少？有没有觉得哪笔钱花得很冤枉？

尹为群 北京海淀 还好吧，由于主机都是08、09年购入，今年只买了360的有线手柄和几十张360游戏，又买了PSP的8G棒，但今年是买贵刊最全的一年，竟然全部24本都是第一时间购入，除上次是286、287、288三张回函一同寄出外，其余期刊都是第一时间寄出，这样邮票钱也要算在内吧。

马文浩 安徽淮南 我只有PC一台，是无机族，只在网游上花了几百块钱，冲的都是限制时间的，现在什么都没有了有点觉得冤枉，但想当时的威风，值了。我以为DR可以将邮票和信封一起赠给我们，加价什么的无所谓，写回函时还要去买，很费事的，本人很喜欢玩穿越，所以头像就在地摊上买了个贴画贴上这点算是单独写给沛哥的，就不要在DR上登了。

盛进 江苏南京 今年在游戏上的投入主要是盗版光碟，不过今年Wii主机光驱坏掉，因为时间不长，与奸商斗智斗勇，也未有什么好的结果，最后还是花了350大洋重新换了一个光驱，只是送了两张碟子聊慰不平，还不如当时买个硬盘算了，人一生气容易冲动，这笔钱花得冤枉。

口袋飞仔 山东淄博 从前的那台DSL被老妈摔毁，今年1月1日又入了一台880元+3张膜45元+水晶壳25元+2GTF45元+GBA老烧录卡150元+DSTWO烧录卡200元+各种口袋、电玩杂志（包含电软）约400元+PSP包35元。（不算不知道，一算吓一跳，攒一台3DS出来看来不算难……）最冤枉的莫过于那张GBA的老烧录卡，比DS的普通烧录卡都贵，容量还那么小，而且小P和小N都能模拟GBA，如果不是为了某些游戏联动，打死我也不买它，150块大洋够大半年电软了都……

王皓鹏 河北石家庄 买了台神机PS3和N张正版碟……大约7000大洋左右，一个月后传来了PS3被破解的消息，泪目。不过最冤枉的还是买了PES2010，应该买WE2011的说——

张广清 北京大兴 今年不太稳定，东飘西荡的奔波，没办法，人必须生存啊！在游戏方面，加上购买电软和掌机、粗略大概在5000上下吧，谁叫咱不是做统计出身。花得很冤枉的就是传说中的"开封菜"（KFC）一份全家桶，里面净是鸡的骨架，明显还是二次加工的吃得那叫一个塞心啊！

话题3:今年的年末索尼和微软都在大打体感牌,你觉得MOVE和KINECT哪个更有吸引力？

余建东 浙江舟山 这还用说，无压力选择KINECT，对于我来说，move没什么新意，顶多就是个wii手柄加强版，而kinect完全就是个新的技术，不用被手柄束缚，"我就是控制器"他们的宣传语最好的体现的kinect的优秀之处，我支持你kinect.

Black Destiny 天津塘沽 要说吸引力肯定是KINECT，毕竟他摆脱了手柄控制器了。但是一点也不看好他。还是觉得玩游戏毕竟需要控制器的，要是没控制器这个游戏里跳跃难道要人也跳起来。（楼下倒霉了）现在就先支持下sony的move吧。

司猛 黑龙江哈尔滨 我认为都差不多吧，但是我认为MOVE更有吸引力，因为SONY的第三方软件很强大！

钟耀宗 广东东莞 话说MOVE好一点吧！因为SONY出的东西大部分都不那么容易坏，例如：PS3,相机，电视之类的，SONY的有保障！至于KINECT嘛，也不知道怎样说好呢！反正我觉得MOVE更好！

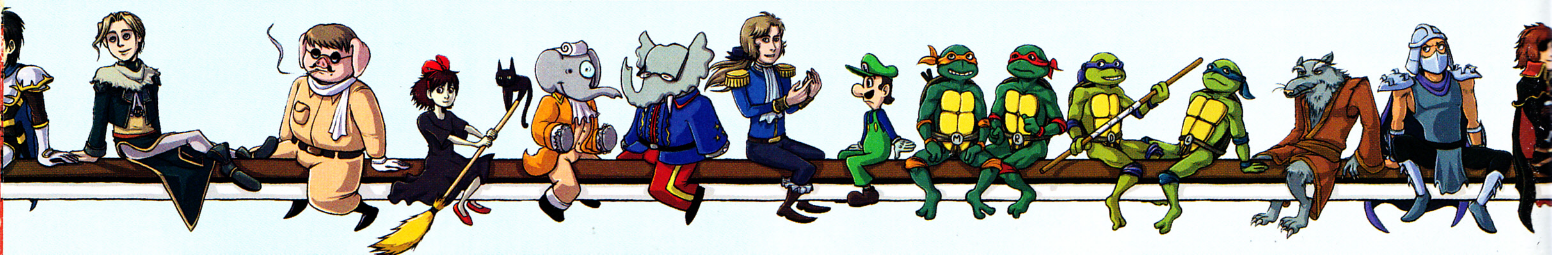
方博瑞 安徽合肥 Kinect操纵上更有趣味，但存在动作延迟和细微动作无法感应的问题，而Move藏踪更细致，进行的游戏类型貌似也蛮多的。所以还是更看好Move。

优雨 吉林长春 Kinect，话说虽然和当年的宣传差了几个档次，但和Move比更有意思（只是感觉毕竟这两个我都没亲自体验过）Move感觉就是个"头大版"的双节棍单棍！目前还没有什么体面的大作，和Wii sports的影响和销量目前根本无法比！Kinect如果有创意的游戏受众面应该比Move广。

绝望 贵州贵定 虽然个人更愿意支持索尼，但是不得不说Kinect更有吸引力，尽管Move比起Wii的控制器有很大的进步，更精确，更灵敏，更有手感，但是与Wii的控制器都是在一个概念范围内的。Kinect是一个革命性的产物，它完全覆盖了人们对体感的概念，设计理念也是十分先进，不管它在之后的商战能否成功，但是它已经在大家心里留下了深刻的印象和它的先进理念，是一次控制器的革命。

张智业 新疆乌鲁木齐 Kinect！无手柄时代来了！不过啊，Kinect就是太贵了，不是说成本仅几十美刀吗？一下卖150刀，降一点就好了，我亲眼见过Kinect这等神物啊！无限期待入手的那一天。

口袋飞仔 山东淄博 Kinect吧。索尼的棒子跟Wii没太大区别，玩法也基本相同，很多人都玩腻了吧，而Kinect虽然对于有些游戏操作不太方便，但是这种新奇的东西使人更对它感兴趣，就像当年的Wii一样。



「电软」官方博客留言摘录



ID：90860474

菜汁好！看到你给我起的“大袁”这个名字，我一下就想起了曾经的兄弟们，曾经一起在学校旁的黑网吧死磕红警，帝国时代，曾经组乐队，住在幽暗寒冷的地下室的时代，那时真是很快乐！

我以前听别人说过一句话：“人生下来就是一个病人，当他治好了全身所有的病后，他就会离开……”所以一直激励你的那个人，7月5日是他被治愈的日子……，好了，不说沉重的话题了，你也不用把它放在电软上，如你所说，就当咱们danbi就成了。

你说的那部热播的小电影，是让我活到现在，第二部让我内牛满面的电影。

对了，上次忘了祝福你了，新婚快乐！作为个过来人哥们告诉你句话：“付出和放平心态”。如果你做到了，婚姻就不会把你击倒的。哈哈！少年，你不要个娃吗？娃是彻底颠覆你以往生活的一种动物！

看到明年电软准备加到80页，感觉还是少了点，不过能加就好，慢慢来，我会一直支持电软，一直支持各位的！北京 大袁

蔬菜汁回复：

大袁，看到你已经乐不经儿地使用了内个外号儿，感到很高兴，有种被人认可的感觉。气场强的人通常都会不管37二十一给气场弱的人起外号儿，我曾经就悲催地被—sunzei起了很多外号儿还不得不表面上乐呵呵儿的，你懂得。

我看到你写的红警我心里就咯噔一下儿，看到你说的内个日子我又咯噔一下儿，提到内小电影儿差点让我撅过去，所以就不去说它们了吧，晚上我该睡不着了……青春如同奔流的江河，我内几天跟招了魔怔似的不经意就小声儿哼哼。

娃的事儿我想还是再放放，现在还很浮躁。

最后祝福我们这帮明明过了荷尔蒙分泌旺盛的青春期却还不甘心长大的老男孩们——元旦快乐，当然，顺便也祝少年们元旦快乐。

补充一下，我没玩过帝国时代，我可是星际派。北京 菜汁

知名不具

刚入手289期居然多送我一张盘，这是不也算我中奖了？吼吼

蔬菜汁回复：

没错儿少年，恭喜你中奖了，摸到这本双碟杂志的几率只有百分之零点几，友情提示千万别洗手，要维持这种学名叫“好运气”的BUFF只需下次买两本电软，当然你也可以继续买一本或者不买，但是那样的话你的好运BUFF时间耗尽以后会自动生成坏运气BUFF也不一定……做事需谨慎啊少年！

巴哈姆特

289期杂志一口气看完了,感觉越来越电软了,想了一天下班该写的什么,就是说说小编吧,喂你蔬菜汁,看什么看就说你呢,貌似你这老家伙人气很高啊,闯家你都敢接手,强烈要求小沛~~~~~~~~~~~~~不用再回来,闯家展转多年终于找到属于他的主人了,我很看好你.众小编听令:希望你们辅佐蔬菜汁大人把闯家带入新的高度,他是万人之中才有的驾驭闯家的才能.众小编齐声:得令!闯家四代目首领就是你了蔬菜汁.(我从97年开始买电软,印象中你是第4个家主好像吧,岁数大了记性差了,说错了别扔砖啊,以后的电软我还得买呢)最后提一下赤银的攻略不玩看看也挺有意思写的,有说相声的天赋,不干编辑去德云社试试

蔬菜汁回复：

每当听到读者们的肯定我们就感觉尾巴翘上天了，乐得屁颠儿屁颠儿的，谢谢你巴哈姆特，不过话说回来，提起你的名字就让我想起了内个台湾网站，如果你觉得好的话不妨推荐给你们那些网站的同事们，做不到人手一本至少也5个人摊一本儿好吧，那么等你的好消息。顺便说一句，我好像是第6或者第7任。

firefly

好像我记得前面有一期小沛说要用“民意”来刊登莫邪的靓照是吧？那我来当个“民意代表”……

蔬菜汁回复：

在这里写他是看不到的，除非使用寄“回函表”这办法，而且寄一封未必有效，100封起，估计才能引起小沛的注意，（插曲：小沛看到之前这句话居然邪恶地笑了……）友情提示：复印无效。

213不是罪

好久没出现了，不晓得菜汁你还记得我不？嘛，家里电脑出了些问题突然发不了贴了，为什么呢吧我不知道-–。今天不晓得能不能发我来试试。对了菜汁内个电子回函我怎么下不了啊，迅雷1234567都没法下载【摊手】，是不是小编们没有认真工作捏？【挖鼻】革命尚未成功你们接着努力嘛【拍肩】。对了，话说290是明年第一期嘛。这么一说我看电软整整一年咯。时间真是快啊。不用多说以后会继续支持的！各位要挺住啊！

P.S菜汁叔老早以前就结婚了因为机子没有祝贺，呃..我有罪。在这里祝菜汁新（旧）婚快乐哈。还有还有，妈妈告诉我，挖鼻是真的不好的【挖鼻】。

蔬菜汁回复：

先捡重要的事情来说吧【远目】，你妈妈告诉你的那件事是不对的，没错，这并不是她的错，因为她根本体会不到，没有什么比身为男子汉当众挖鼻比这更有型的样子了，一旦你学会了这项“挖鼻”的技能，你就会了解个中的乐趣，真不是简单几句话可以形容的【望天】。

最近收到了一些电子回函，所以证明那根本没有问题，你要为自己的武断而做出一些有诚意的事情，比如推荐给同学我们的杂志和一次买两本这样。

你要努力啊少年【使劲拍肩】。

霉的心慌

话说赤银越来越不地道了，宇多田的模型讲堂咋能没有呢，还想看他俩搞基呢。（为啥我每次看到赤银都会想起零羽？？？）

宇多田回复：

因为宇多田自己开了专栏把版权回收了……嘛，若是读者需要的话迟早会以各种方式让他吐出来

不过宇多田坚决表示，他和赤银没有超过陌生人以上的任何关系

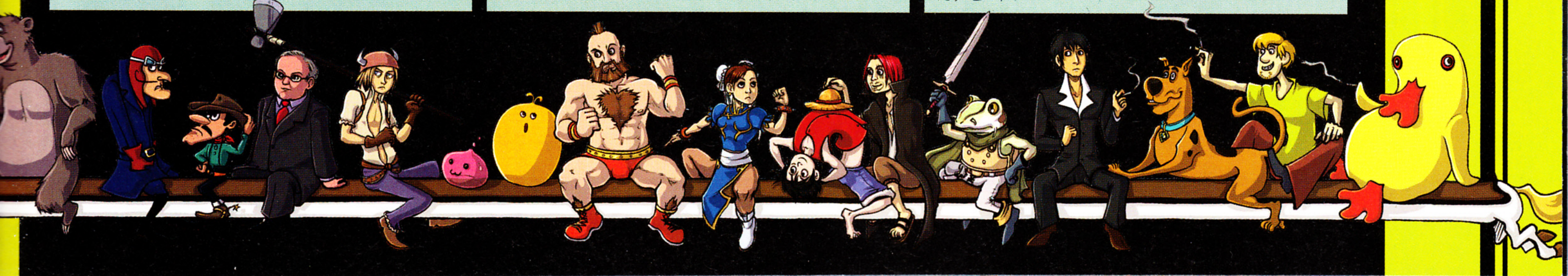
赤银……零羽……二者有什么必然联系吗？众人表示参不透

时间的终点

只看了三年的同学表示很惭愧……虽然挖鼻很不好但是挺带感儿啊！

蔬菜汁回复：

蛮了解的嘛，既然了解了这乐趣就不要到处炫耀了吧，而且很怀疑你的手到底有没有洗啊，少年！



龙哥热线

在新年到来之际钱包增肥未遂自己却成功增肥的龙哥

2011都来了，传说中的2012还会远吗？哈利路亚……龙哥与你们同在……



龙哥....我的小P进水了，左边的灯一直亮着，只有待机后才熄，这是怎么一回事？

（新浪网友 血竹）



这位读者盆友的经历又勾起了龙哥当年边洗脚边玩PSP，结果把小P掉进洗脚盆的惨痛经历。PSP进水之后会对机器本身造成很大的伤害，之后也会产生各种奇怪症状，譬如说方向键不灵啊，开不了机啊，诸如此类。你只有左边的灯在闪应该算是相当幸运的了，简直就是不幸之中的万幸。PSP进水之后玩家注意不要再开机，应该立马卸下电池，拔出记忆棒，然后拆机，用棉签沾些清洗药水把主板好好擦一遍，但注意不要擦光头和屏幕，主板按键部分的碳粉也不能擦。屏幕的排线和接口处是重点照顾部分，大家一定要注意。另外，之前有很多玩家在PSP进水之后采取的是逐渐风干的办法，这样虽然有一定几率能恢复PSP的全部机能，但也有很大的可能留下后遗症。还有，无论如何都不要用热吹风对着PSP狠吹，除非你是想融化你的主板。玩家自身DIY的动手能力很重要，但要实在不行也只能去找JS了，



龙哥，我终于找到你啦！不说无聊话了，我的NDSL是中国龙版的！烧录卡是TT的，不知道是不是盗版！现在有许多新游戏玩不了，TT卡内核也换了最新的，但也玩不了！新游戏嘛，如：《詹姆斯邦德007：血石》，《摇滚乐队3》，《爆丸战士：核心抵抗者》，《星球大战：原力释放2》等等……，还有很多也玩不了。我的游戏是在TGBUS下的，是内核问题，还是游戏的问题呢？大致情况是：打开游戏，读取条到了五分之一处，过了一会，就出现一个黑框，里面写着许多英文，“Rom loading failed ,load rom errcode=-4,Please reset system.”怎么回事呢？龙哥。

（新浪网友 有些低调）



NDSL能否完美运行最新游戏主要与以下几个因素有关：第一，烧录卡内核要升级为最新；第二，数据库也要相应更新至最新；第三，相关游戏要有已经被破解的Rom放出。从你的情况来看，黑框提示是因为无法成功读取游戏Rom，既然你的内核已经是最新，那么就尝试着来更新下数据库吧。另外，你也可以从别处下载一个同样的游戏Rom看看能不能玩，以断定是否在游戏Rom这一环上出了问题。



万全万能的龙哥，本人想在下月买台Wii，但是主机已经出了很久了，想问下现在买都要注意些什么，怎么辨别翻新机！还有，现在新出了个硬盘机，能不能把它们介绍一下，谢谢！

（新浪网友 无所畏惧）



确实，目前国内市场主流的韩版Wii主机存在着相当一部分翻新机，大家在购买时稍不注意就会上当受骗。由于Wii的制作工艺工艺简单，所以相应翻新工序就好做很多，再加上Wii主机的人气一直高居不下，JS见有利可图，翻新机自然也就不可避免了。

要想在购买时拥有一双火眼金睛，鉴别Wii的翻新机只要注意以下几点就可以了。第一，外壳。新机外壳接合紧凑，缝隙处平整光滑，无毛刺。翻新机器一般采用仿原装外壳，缝隙处不平整，有毛刺，主机外壳上下两部分容易出现闭合不紧并留有很大缝隙的现象。另外，翻新机的外壳上也有可能会被留下划痕。第二，螺丝。翻新机的螺丝上会留有明显被拧过的痕迹，而全新机则不会。第三，气味。若是翻新机，JS一般要对主机机身进行一番美容，那样的话主机外表尽管光滑但肯定不够干燥，另外有的还会带有明显的化学试剂味道。第四，运行游戏时的声音。此方法只适用于光盘机，将一张游戏光盘放入光驱，全新Wii主机运行游戏的声音很安静，噪音几乎可忽略不计，而如果发出较大噪音的话肯定是有问题的。第五，轻轻晃动。双手托住Wii轻微的上下晃动，全新Wii主机的内部很密实，不会感到主机内有任何的晃动感。但如果Wii主机以前被拆过的话，你会觉得主机内部零件会有轻微晃动感。



↑一眼就可以看出前方翻新Wii主机的Logo制作略显突兀。

除去主机之外，我们还有注意提防手柄的翻新，靠翻新周边来发不义之财的JS也大有人在。第一，按。拿出手柄试着按几下按键，如果按键有硬度太大或者按下不弹的情况出现则很有可能就是翻新过的手柄。第二，手柄包装。全新手柄塑料包装封口处采用的是蓝色胶带，二手翻新手柄一般则都为深蓝色或白色胶条，甚至还有使用绿色胶条的，只要仔细观察平整度就不难看出来。全新的双节棍控制器还附有另一层薄膜包装，这点在二手翻新手柄上基本不可能见到，即使有也是充满了气泡和裂纹，大家很容易分辨。

Wii硬盘机和之前的机器在外表上没有任何区别，目前的韩版主机基本上都是采用了软刷的工艺，而软刷则还要分为更换光驱和不换光驱两种。拆机更换光驱，可以玩D版光盘，也可以接移动硬盘玩游戏的就是所谓的光盘版。而不拆机更换光驱的则不能玩D版光盘，只能接移动硬盘玩游戏，因此也被称为硬盘版。相对来说，在改机时硬盘机对机器本身的损伤要相对小一些，而其以后操作、进行游戏时也更方便，当相应的也要跟光盘说再见了，至于如何取舍，则还要玩家自身的喜好了。目前，全新的单人标配Wii主机价格大概在1500左右比较合适，大家记得一定要注意找一家信誉好的电玩店再出手。



我从高一开始买《电子游戏软件》，如今我已经高三了，龙哥，我刚入手一台PSP，可是没几天记忆卡就不能用了，读卡器也读不了，当时用那卡玩游戏会黑屏，后来直接就不读了，是机器的原因还是卡的原因？还有DS上的《机战K》，里边的星空探测者那一关怎么过，那些敌机飞的太快了，老是守不住。

（新浪网友 杨_msn）



龙哥代表其他小编感谢你对我们一如既往的支持了，高三的生活固然很苦，可是有句话怎么说来着，“宝剑锋从磨砺出，梅花香自苦寒来。”只要你有恒心、有毅力，最终的胜利一定是属于你的。依据你对症状的描述，问题应该是处在你的PSP记忆棒上。目前在国内的PSP市场上组棒居多，但是组棒的读取速度和反应速度都要比原装棒差上不少，而且选购组棒买到次品的几率也很大，所以龙哥不建议大家在选购PSP记忆棒时为了省钱而选择组棒。当时你可能是以一个相对较低的价格买到了组棒，但是使用期限和组棒的稳定度都是无法保障的，特别是由于组棒的原因而造成你辛辛苦苦的游戏存档损坏更是得不偿失。

关于《机战K》这一关，BOSS级别的机体都会来找我方来缠斗，下方的杂兵就让他们自己去送死好了，唯一需要小心的就是需要派一个高移动的强力角色留守，配合**セレーネ**还是会相对轻松一些的。



龙哥，Wii总共有几种接口输出图像啊？哪种最稳定，画面最好呢？接显示器需要什么接口？

（湖北武汉 黄晖辉）

生化危机游戏攻略？

孤岛危机最新消息？



龙哥，最近“龙体”安康否？小臣在这里请安，第一次给龙哥写信，心中还是比较激动滴。话说有天皇帝问太监：“你用一句话来形容一下朕！”那太监说了句：“喳！”结果就被拖出去砍了。在这我要问伟大的龙哥几个问题：

1、最近我才开始玩《生化危机4》（好老的游戏），但是一直不知道该买那些武器，该怎么配起来打怪过关才更方便？希望龙哥指点一下。

2、《生化危机5》里第一次大电锯男卡了好久都没过去，自己也试过安置地雷，扔燃烧弹什么的，但还是让克里斯和谢娃杯具，望龙哥说明一下打法。

3、我很关心《孤岛危机》的消息，但不知道新作要在明年年底什么时候出。而且上次看新闻和贴吧发现《孤岛危机2》会让PS3冒烟，是不是真的啊。如果是真的又该怎么办？请龙哥说明一下，谢谢！

最后附一句：龙哥我力挺你，赶快去找沛爷给“龙哥热线”加页吧！我爱死“龙哥热线”了。

（四川成都 张皓然）



恩，你的冷笑话很棒啊，尤其适合在这种天干物燥的寒冬来讲，看了你的笑话龙哥吃火锅的时候都不用开冷风了。投桃报李，龙哥也给你讲一个：从前有个鸡蛋跑到了山东，结果变成了鲁（卤）蛋。下面开始回答问题：

1、《生化危机4》是个好游戏，好游戏永远都不嫌晚。在游戏中赚到钱优先购买大背包，这是最基本的基本，否则就算你买了强力武器也没地方放从而无法在游戏流程中使用。《生化危机4》的武器种类较为丰富，个人可以根据自己的喜好来搭配。龙哥在这里推荐除了初期免费拿到的手枪和喷子必不可少外，以后可以买一支狙击步枪外加一支麦林枪，有多余的钱的话再给几把枪升升级，购买实用的配件，这样在路上基本就不会有障碍了。《生化危机》系列里的冲锋枪龙哥不做推荐，其消耗弹药过快，而且精准度和子弹威力都要差一些。RPG虽然威力巨大，但也只能在BOSS战中发挥决定性的作用，由于弹药过少而且太占背包的空间，所以平时也不建议玩家携带。

2、《生化危机5》里面的电锯男已经被弱化了不少，比起《生化危机4》来说其给人的压迫力简直不可同日而语。只要不是你的队友自己去送死，一般来说很容易过。放地雷的时候要放置到你与电锯男中间的位置，而且要趁其注意力被队友吸引的时候再去放。一般来说，地雷会对其造成较大硬直，这时就可以选择近身格斗或是用枪猛轰，燃烧弹只要扔的够准的话也会对其造成巨大伤害。总之，玩家只要注意与其保持距离用手枪都能把电锯男打死，一般电锯男承受不住一会猛攻就会玩完的。连地雷、燃烧弹都用上了还没打过的话，就只能多加练习了，你的水平还欠火候喔。

3、《孤岛危机2》经过延期，估计要等到2011年3月22日前后才能和大家见面了。与初代的PC独占不同，《孤岛危机2》也开始进军家用机平台了。虽然制作方Crytek Studios为了能使游戏画面更加精美而采取了自主研发的进化引擎——Cry Engine 3，但要想使PS3冒烟则是完全没有可能的。游戏制作厂商都是根据索尼和微软在主机平台上所给出的框架来制作游戏，甚至可以说，目前PS3和Xbox 360的机能还没有被完全挖空过，所以显卡冒烟之类的事只可能发生在配置不足的PC上。再者说，Xbox 360平台在FPS游戏方面有独占的《光环》系列，PS3平台有独占的《杀戮地带》系列，而还有横跨两平台的《使命召唤》系列独霸一方。说主机会冒烟可能只是《孤岛危机》为从以上诸多大作的夹缝中博得玩家更多关注的一种广告手段吧。



↑从左至右分别是分量色差线、S端子线和AV线的画面效果，清晰度一看便知。



目前Wii只有AV端子输出，S端子输出，D端子输出和色差端子输出这几种方式。与PS3、Xbox 360直接支持高清HDMI输出不同，Wii只能支持480P的画面品质。不过要说Wii以上几种图像输出那个最好的话，还是当属色差端子。抛去最基本的AV端子输出输出不谈，色差端子输出对比S端子输出的提高虽然是有限的，但是其在色彩上倒是对画面有着更加细致的还原，使得画面的色彩能够更加鲜艳细致。

如果要用Wii来连接显示器的话，还需要玩家购买相应的AV转VGA的中间转换器才能实现。当然，显示器最好能是4:3普屏或者16:9宽屏的，因为Wii只支持这两种比例，否则在显示器进行Wii游戏的画面不是被拉高就是被拉长。



你好，请你在百忙之中挤出点时间帮帮我。最近我想购入Xbox 360，问问现在薄版Xbox 360，就是那个新出的黑色Xbox 360现在破解了吗？还有就是价钱是多少，买的时候应注意什么。好了我的问题没了，祝电软越办越好，小编们也要多注意身体。

（新浪网友 芒果在散步）



薄版Xbox 360在机能上和原来的老机器是没有什么区别的，只不过外观更酷，散热性能更好，新搭载了Wifi功能而已，所以在购买时并没有什么需要特别注意的地方。现在市面上有磨砂外观的4G版本，一开始就公布的搭配了250G硬盘的版本以及Kinect的同捆版可供玩家选择。4G版本也是可以后配硬盘的，所以怎么选择还是要看你的个人实际需求了。

新版Xbox 360目前已经有破解了，不过还只局限于4G版本，250G版本还没有破解。目前破解过的4G版本大概2400左右，没有破解过的4G版本1800左右，而250G版本也在2400左右。对比价格之后，如果你之前有一台改过机的Xbox 360玩D版的话，龙哥建议你入手Slim的250G版本最为实惠，而且这样既有一台可以玩D版游戏，又有一台只玩Z版还能上Xbox Live，岂不妙哉。



↑薄板Xbox 360和PS3的对比，可以看出Xbox 360还是要稍厚一些。



↑薄板Xbox 360和老版Xbox 360的对比，热烈庆祝薄版Xbox 360减肥成功。



PS3 / X360	本刊译名：高达无双3		2010年12月16日
动作	NBGI	7800日元	日版
蓝光/DVD	1~2人	720p	审查预定

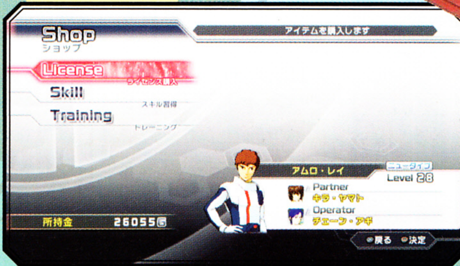
文/七曜

基本操作



按键	操作
左摇杆	移动
右摇杆	视角控制/对战MA时，锁定切换
L1键	防御+调整视角
L2键	放大/缩小地图
R1键	垂直升空
R2键	使用援护攻击
□键	通常攻击
△键	蓄力攻击
×键	冲刺
○键	SP攻击
Start键	暂停

Shop



执照

执照获得条件是使用某机体出击5次后获得，只要出击了任务就行，可以不过关，因此可以GAME OVER来速刷执照，购入后可以让别的人也换乘此机体。

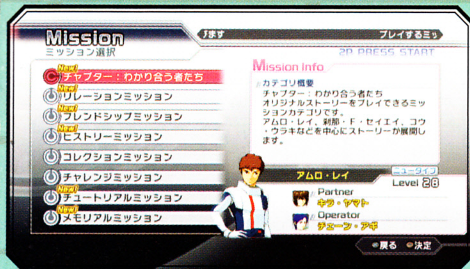
技能

花钱来习得角色技能，同样一开始技能不多，需要通过完成**メモリアルミッション**，以及某些角色共感到5后，会追加新的技能给你学习。

Training

花钱买经验，花费越多，效果越明显，一次能灌入很多经验值。

游戏模式解析



チャプターミッション

主要是剧情模式，一开始有**わかり合う者たち**，**すれ違う者たち**，**疑う者たち**，**战う者たち**，之后队伍会合流，变成平和**のために**、勝利**のために**，两者都通了之后还有革新**のために**。

リレーションミッション

共感到了4的驾驶员，如果满足了条件，就会出现其专属的共感任务，之后会共感变为5，还会有变成NT等等优越待遇。

フレンドシップミッション

各位同伴友情的任务，是刷共感的好办法。

ヒストリーミッション

原作剧情的任务，出现方法同样是剧情模式进度，另外这里的有的任务做了后才会出后续。

コレクションミッション

特定种类的MS出击以及出现的关卡，方便刷图纸。

チャレンジミッション

难度高的任务，能获得非常好的设计图。

チュートリアルミッション

练习关卡，刚玩的人可以先拿这些了解一下。

メモリアルミッション

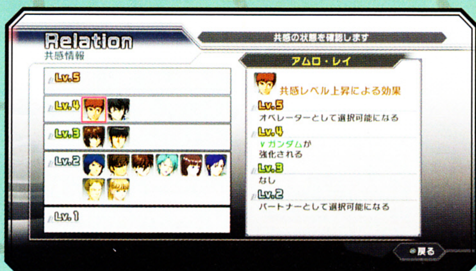
纪念奖励任务，达成一定条件后出现，比如完成100个任务，FILED 500个制压等等。这些任务打了之后有的会奖励新的人物技能，图纸RANK掉落提高等等。

スペシャルミッション

通关后奖励的钱比较多的任务

共感系统

同样是承袭前作好感度再加以改变的系统，分级大幅减少，总分为5个等级，不同人物在不同等级都会开放不同的功能，只要和该人物同场作战过便能开启该角色的「共感关系」。一般主角型人物通常是LV2开放援护选择、LV3选择使用可能、LV4专用机体专用技能开放、LV5 Newtype追加并通信员使用可能。而某些角色则会有新技能习得可能，同样当某角色的共感LV到达4后，援护攻击的次数会再追加一次。通过同场作战或者选择其成为援攻队友亦可提升其共感等级。而要抱怨的是，通信员的设置没有作用。



士气槽设置



和《高达无双2》美版的"ONLINE模式"中一样，玩家操作的机体，拥有士气槽。战场上被爆机，不会直接导致GAME OVER，而是消耗部分士气槽，士气槽是可以通过多种手段来回复的，只要士气槽没有消耗光，机体就能一直战斗下去。但士气槽与己方NPC共用。

隐藏机体——骑士高达的取得方法



将故事模式中的战う者たち·わかり合う者たち·疑う者たち·すれ違う者たち·平和のために·勝利のために·革新のために全部过关，就能使用骑士高达了。机师方面则将名为"我的名字是骑士高达"的关卡过关，之后他就会加入。共感等级为1，需要提升到3才能使用。

刷金钱与设计图心得



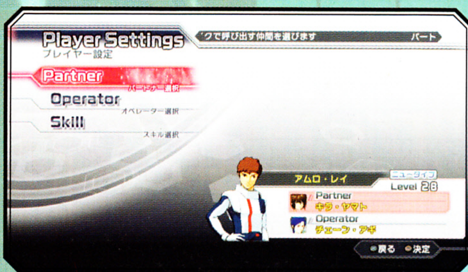




首先联机模式必须，联机模式目前一共有15个任务，找恶魔高达那个，人物保证已解锁R4机体。所有技能和装备无效，所以不用费神。恶魔的攻击模式很简单，暴走前只有周围高达头触手的拍击和高达头、本体的光束，两人一起攻击一个触手，破坏掉以后本体硬直。硬直后上去猛拍，对大型MA哪些技能管用大家应该都有数，3次C技后本体重新活动，闪开继续打触手，重复。BOSS红血暴走后触手会全地图移动攻击，同时光束密集很多但依然是废物，且攻击力依旧很低，稍微注意即可。就这样重复触手-本体-触手-本体的顺序直到BOSS挂掉。

中等实力以上的R3或R4机体，双人基本可以保证一次硬直打一半血，基本丫没有机会暴走，全程30-50秒，是强力打手的话20秒也能结束。无危险无痛苦。一次15000左右现金和几千PP，最主要的是OL模式出多洞高属性R4机体的几率比单机大得多，基本起手就是8-10洞，非常舒服，把想要玩的机体挨个刷几遍，一仓库全满机体就不远了。

玩家设定







援护选择

选择你的援护攻击人物，在战斗中按R2可以呼叫他出来（需要消耗PARTER槽），另外带着他也能加共感。

情报员

选择一个可以在任务中说说话，陪你聊天。共感到了5的驾驶员都可以选择。

MS研究所

开发

开发是要靠图纸的，图纸是靠关卡过关随机获得。首先玩家控制这台机体，过关后肯定会有他的一张图纸，其他机体的图纸是看你在该关中所击坠的机体。有时候会掉，尽量保留RANK 高的图纸，开发的时候可以选择图纸，然后花钱把图纸变成真正的机体。同一台机体可以储存4台，目的是为了让同一台机体可以偏向不同的能力，比如一台偏射击，一台偏格斗。

改造

改造分为两种，一种是机体本身属性强化，从上到下分别是格斗，射击，防御，HP，机动性以及推进器。另一种则是特殊装备附加，可以为机体附加各种特殊能力，比如C技加强，格斗范围增加，推进槽减少量降低之类的，一开始不是所有的能力都有，需要通关不断花钱来提高研究所的等级，就是Tech Level，从而出新的特殊能力。



联机合作模式

本作支持玩家在线联机游戏，最大支持4人同时游戏，还有一起联机合作的在线任务，玩家之间还能相互回复。目前一共有15个任务，基本都是15分钟任务清版，金钱和经验比较多，四人联机无难度很流畅，但版图比较单调，没了设施，就是一路杀到死。



全部奖杯、成就获得条件

奖杯、成就名称	获得条件	奖杯等级	成就分数
究极之Gundam无双	获得其他全部奖杯或达成其他全部成就	白金	1000G
击坠王	总击破数超过10000	铜杯	20G
传说の击坠王	总击破数超过100000	银杯	30G
ジオン十字勋章	总游戏回数超过100 次	铜杯	20G
ネビュラ勋章	总游玩回数超过200 次	银杯	30G
赏金稼ぎ	赚取的金钱超过10000G	铜杯	20G
ラストシューティング	「机动战士ガンダム」历史任务过关	铜杯	20G
宇宙を驱ける	「机动战士Zガンダム」历史任务过关	铜杯	20G
战士、再び……	「机动战士ガンダムZZ」历史任务过关	铜杯	20G
宇宙の虹	「机动战士ガンダム 逆袭のシャア」历史任务过关	铜杯	20G
虹の彼方に	「机动战士ガンダムUC」历史任务过关	铜杯	20G
宇宙海贼	「机动战士ガンダムF91」历史任务过关	铜杯	20G
天使たちの升天	「机动战士Vガンダム」历史任务过关	铜杯	20G
スターダストメモリー	「机动战士ガンダム0083」历史任务过关	铜杯	20G
希望の未来へレディ？ゴー！	「机动武斗传Gガンダム」历史任务过关	铜杯	20G
最后の胜利者	「新机动战记ガンダムW」历史任务过关	铜杯	20G
月はいつもそこにある	「机动新世纪ガンダムX」历史任务过关	铜杯	20G
黄金の秋	「倒Aガンダム」历史任务过关	铜杯	20G
选ばれた未来	「机动战士ガンダムSEED DESTINY」历史任务过关	铜杯	20G
ソレスタルビーイング	「机动战士ガンダム00」历史任务过关	铜杯	20G
黑历史の语り部	全历史任务过关	银杯	30G
人类の指导者	故事模式任务中「わかり合う者たち」或「战う者たち」任一个过关	铜杯	20G
人类の革新者	故事模式任务全过关	银杯	30G
真のガンダム无双	全部所有任务过关	金杯	70G
研究の鬼	研究所达到LV10	银杯	30G
鬼教官	任何一名机师达到等级50	银杯	30G
ライセンス收集家	获得可使用操作机体的全执照	银杯	30G
パイロット集结	全部可操作人物解锁	金杯	60G
モビルスーツ集合	全部可操作机体解锁	金杯	60G
纯粹种のイノベイター	全友好度升到等级5	金杯	60G
キャラコレクター	事典内全部角色收集完成	铜杯	20G
MSコレクター	事典内机体收集完成	铜杯	20G
サウンドコレクター	事典内BGM收集完成	铜杯	20G
ムービーコレクター	事典内Movie收集完成	铜杯	20G
Co-oP20	线上模式次数超过20 次	铜杯	20G
Co-oP100	线上模式超过100 次	银杯	30G
アベンジャー	线上模式中击破数超过100	铜杯	20G
最恐のアベンジャー	线上模式中击破数超过1000	银杯	30G

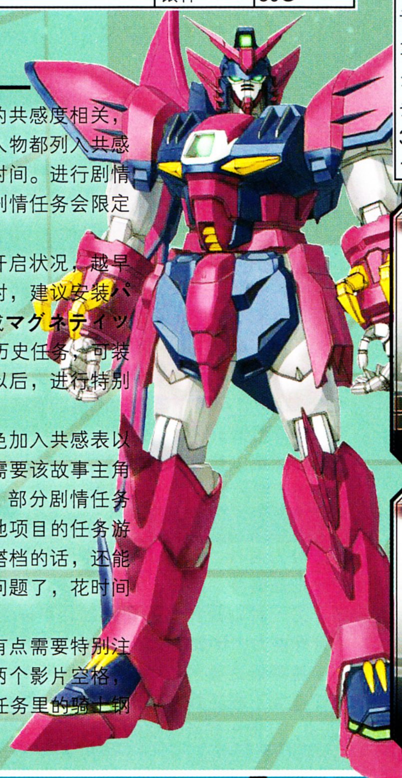
获得白金奖杯&达成1000G成就攻略

首先是进行剧情任务和纪念任务，游戏中有大量的任务与角色的共感度相关，所以我们进行攻略的第一个目标就是尽早取得所有的人物，将所有人物都列入共感表的话，以后每次进行任务都能累积友军的共感度，可以节省许多时间。进行剧情任务时建议尽量选择各故事的重点人物游玩，一方面是因为后期的剧情任务会限定角色/机体，另一方面可以顺便累积历史任务所需的共感度。

朝剧情任务全解锁的路上迈进时，别忘了随时注意纪念任务的开启状况，越早解开高阶的设计图以及新的技能，玩起来会更轻松。选择人物技能时，建议安装**パイロットセンス**让人物升级更快，并且视机体特性从**インパルス**或**マグネティック·ハイ**择一安装；如果尽早完成一年战争里的**シャア/アムロ**相关之历史任务，可装备若**さゆえの**过**ち**用格挡动作换取攻击力提升。完成所有剧情任务以后，进行特别任务里的「我**が**名**は**骑士**ガンダム!**」就能让骑士钢弹加入共感。

之后再进行历史任务，在完成所有的剧情任务、并且将所有角色加入共感表以后，接下来就要一边解历史任务一边累积共感度了。历史任务大多需要该故事主角的共感度达到4以上才会开启，而且还有额外的共感度要求。另外，部分剧情任务需依序解锁才能开启新的章节。如果共感度不够的话，建议选择其他项目的任务游玩，一边练功一边练共感、还能朝完成全任务的目标迈进；设定好搭档的话，还能同时累积双人份的共感度。完成所有历史任务后，接下来就是时间问题了，花时间把所有任务都解完一遍、再上线过200个任务，就能解完所有成就。

接下来再来完成其他任务和联机获得的奖杯和成就。这个里面有点需要特别注意——收集所有过场影片。把剧情任务与历史任务过完以后会剩下两个影片空格，这两段分别是挑战任务里的「我**が**主**こそ、ガンダム**无双!」和特殊任务里的骑士钢弹专属任务「传说**の**巨人」。



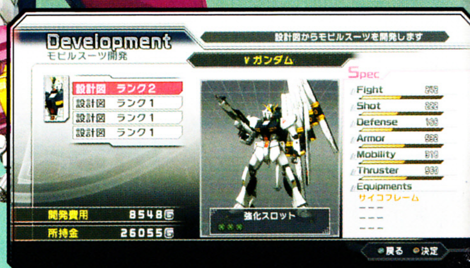
全部技能效果

等级	特殊装备名称	效果
1	オーラバースト	平时冲刺攻击也可以对敌方产生伤害
1	ブーストドライブ	推进攻击伤害增加
1	Iフィールド机能	射击伤害减轻
1	パワーラジエーター	喷射槽恢复速度上升
2	クロスドライブ	蓄力攻击2强化
2	デルタドライブ	蓄力攻击3强化
2	スクエアドライブ	蓄力攻击4强化
3	零距離射击	距离敌人较近时射击伤害上升
3	ソニックブースト	瞬间躲闪发动时，对周围敌人具有吹飞效果
4	ペンタドライブ	蓄力攻击5强化
4	ヘキサドライブ	蓄力攻击6强化
4	チェイスドライブ	冲刺蓄力攻击强化
5	ロングレンジ	格斗攻击范围扩大
5	アドバンスガード	防御硬直缩短
6	スピードスター	移动速度上升
6	ショックアブソーバー	受伤时SP增加量上升
7	スマッシュヒット	蓄力攻击一定几率破防
7	ダメージキャンセラー	一定几率敌方攻击无效
8	エアマスター	对空中的敌人伤害增加
8	ハーモナイザー	援护槽增加量上升
9	スナイプ	一定几率射击攻击产生伤害加成
9	アーマーゲイン	一定几率攻击时吸收敌人耐久力
10	ハードストライク	一定几率格斗攻击产生伤害加成
10	ミノフスキードライブ	喷射槽消费量减轻

机体设计图相关

在战斗中能获得机体设计图，然后通过设计图来开发获得机体。值得一提的是，机体能力和设计图有关，不同的设计图能力有浮动。HALO插槽是用来升MS的基本能力，固有特殊插槽一律4个。最重要是依靠设计图开发MS，让不同角色互换机体。

设计图的等级越高、MS的初始数值就越强；至于设计图的等级，玩家完成一定数目（10、30与100）的任务后可以在**メモリアルミッション**里找到对应的纪念任务，完成任务后 就能依序解开高等级的设计图。完成任务后取得的设计图等级是随机的，建议尽早完成提升设计图等级的任务，才有机会提前拿到强力的MS。完成10个任务，会出现**ミッションクリア**10纪念，解开**ランク**2设计图；完成30个任务，会出现**ミッションクリア**30纪念，解开**ランク**3设计图；完成100个任务会出现**ミッションクリア**100纪念，解开**ランク**4设计图。











全历史任务出现条件

机动战士ガンダム

ジオンの威胁

剧情模式"**わかり合う者たちルート**"中的"**世界の歪み**"完成。这之后的所有关卡，直到最后一章"宇宙要塞**ア·バオア·クー**"，都是上一关完成后就会出来

机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

ガンダム强夺

把宏练到LV5，过了Z的历史任务以后就出来了

ソロモンの悪梦

"**ガンダム强夺**"完成

ジオンの残光

"**ソロモンの悪梦**"完成，**ガトー**、**ドズル**、**ランバ·ラル**、**マ·クベ**的共感LV4以上

机动战士Ζガンダム

ジャブローの风

这个随剧情应该很容易能出来。这之后的所有关卡，直到"妄执的宇宙（**アクシズ**）"，都是上一关完成后就会出来

星の鼓动は爱

"妄执の宇宙（**アクシズ**）"完成，**カミーユ**（卡谬）、**シロッコ**（希罗库）、**ハマーン**（哈曼）3人的共感LV5

机动战士ガンダムΖΖ

シャングリラの少年

"战士、再び…"完成

ルーとグレミー

"战士、再び…"完成

重力下のプルツー

"**星の鼓动は爱**"完成

バイブレーション

"**重力下のプルツー**"完成

タイガーバウムの梦

"**シャングリラの少年**"完成

战士、再び…

"**バイブレーション**"完成

战士、再び…（ネオ·ジオン）

"**タイガーバウムの梦**"完成

机动战士ガンダム 逆袭のシャ

宇宙の虹

"**星の鼓动は爱**"完成

宇宙の虹（ネオ·ジオン）

"**宇宙の虹**"完成

机动战士ガンダムUC

ユニコーンの日

这个随剧情应该很容易能出来。

虹の彼方に·前

"**ユニコーンの日**"完成

虹の彼方に·后

"**虹の彼方に·前**"完成

机动战士ガンダムF91

恶魔の兵器

"**星の鼓动は爱**"完成

机动战士Vガンダム

巨大ローラー作战

"**星の鼓动は爱**"完成

巨大ローラー作战（ザンスカール）

"**天使たちの升天**"完成

天使たちの升天

"**巨大ローラー作战**"完成

天使たちの升天（ザンスカール）

"**巨大ローラー作战（ザンスカール）**"完成

倒Aガンダム

飞べ！成层圈！

ロラン共感到LV4

黄金の秋

"**飞べ！成层圈！**"完成，**ロラン**共感到LV5

月光蝶

"**黄金の秋**"完成，**黄金の秋**共感到LV5

机动武斗传Gガンダム

マスター·アジア见参！

"**天使たちの升天（ザンスカール）**"和"战士、再び…（**ネオ·ジオン**）"完成

デビル包围网を突破せよ！

"**マスター·アジア**见参！"完成

ゴッドガンダム诞生

"**希望の未来へレディー·ゴーツ！！**"完成

マスター·アジア、晓に死す

"**デビル包围网を突破せよ！**"完成

希望の未来へレディー·ゴーツ！！

"**マスター·アジア、晓に死す**"完成

新机动战记ガンダムW

バルジ攻防战

"**天使たちの升天（ザンスカール）**"和"战士、再び…（**ネオ·ジオン**）"完成

机动新世紀ガンダムX

何も考えずに走れ

"**天使たちの升天（ザンスカール）**"和"战士、再び…（**ネオ·ジオン**）"完成

机动战士ガンダムSEED DESTINY

闪光の刻

"**ゴッドガンダム诞生**"，"**悲しき决战**"，"**闪光の刻**"完成

雷鸣の暗

"**闪光の刻**"完成

机动战士ガンダム00

圣者の归还

"**再生**"完成

再生

"**ゴッドガンダム诞生**"，"**悲しき决战**"，"**闪光の刻**"完成

技能系统

Skill
スキル習得

習得するスキルを選びます

- 精密射撃
- バラージショット
- ショックウェーブ
- リーダーシップ
- 小さな巨人
- 負けず嫌い

バラージショット
チャージ攻撃1が射撃の場合、最大連射数が増加する



刹那·F·セイエイ　Level 11
Partner コウ·ウラキ
Operator ---

習得価格 1000G
所持金 25434G

戻る　決定

每位机师可以安装3个技能，需要用钱购买。

技能名称	金额	入手条件	技能效果
精密射撃	1000	初期	光束射击具有贯通属性
バラージショット	1000	初期	蓄力攻击1为射击的时候增加攻击次数
ショックウェーブ	1000	初期	发动SP攻击的同时，在自身周围释放冲击波
リーダーシップ	1000	初期	我方全体战力上升
小さな巨人	1000	初期	对大型敌人伤害增加
负けず嫌い	1000	初期	拼刀胜利后，一定时间内攻击力上升
ガッツ	1500	エース50机击坠记念クリア	不会出现能力下降的状况
ブラストストライク	1500	エース50机击坠记念クリア	普通攻击具有诱爆属性
自己暗示	1500	エース50机击坠记念クリア	格斗能力和射击能力互换
パイロットセンス	1500	エース50机击坠记念クリア	入手的机师点数增加
幸运	1500	エース50机击坠记念クリア	幸运度大幅度上升
ヒートアップ	1500	エース50机击坠记念クリア	攻击力随连击数的增加而增长
パリイング	2000	エース100机击坠记念クリア	敌人破防攻击无效
ヘッドショット	2000	エース100机击坠记念クリア	蓄力攻击1为射击的时候50%机率对敌杂兵一击必杀
スカイアイ	2000	エース100机击坠记念クリア	在无法防御的方向也可以防御敌人的攻击
カウンター	2000	エース100机击坠记念クリア	防御的时候 一定机率弹返敌人攻击
カスタマイズ	2000	エース100机击坠记念クリア	回复剂的回复量和各种强化道具的持续时间变为2倍
マグネティック·ハイ	2500	エース100机击坠记念クリア	蓄力攻击为格斗技能时25%机率产生吸引敌人的磁场
逆境	2500	MA10机撃坠记念クリア	战斗能力随我方战力槽减少而增加
インスタントヒーロー	2500	MA10机击坠记念クリア	搭乘的MS越弱，战斗能力越强
エースキラー	2500	フィールド100制圧记念クリア	对敌方机师伤害1.2倍
プレッシャー	3000	フィールド100制圧记念クリア	敌方防御依然会受到伤害
ノックダウン	-	MA20机击坠记念クリア	SP击中敌人时敌方进入POWERDOWN状态
一机当千	-	MA20机击坠记念クリア	对敌方杂兵伤害2倍 受到的伤害0.5倍
インパルス	-	フィールド500制圧记念クリア	蓄力攻击为射击时，25%机率在周围产生电击
ハイテンション	-	フィールド500制圧记念クリア	SP攻击变为HYPER SP攻击
オーバードライブ	-	-	单机也可以使用连携无双
エースパイロット	-	-	100机击破后攻击力和防御力增加10%
若さゆえの过ち	-	シャアとアムロのヒストリーミッションクリア	攻击力1.5倍，但是无法防御
明镜止水	-	ドモン共感Lv5	SP槽徐徐增加
流派·东方不败	-	东方不败共感Lv5	濒死时攻防能力1.5倍
ムーンレイス	5000	ロラン共感Lv5	击破50体后一定时间内能力上升
テンプテーション	-	シロッコ共感Lv5	对敌方异性机师攻击力1.5倍
ジャンク屋の目利き	-	ジュドー共感Lv5	金钱获得量1.8倍
战士の意地	5000	コウ共感Lv5	再出击时攻防上升
最后の牺牲者	-	トレーズ共感Lv5	战斗能力大幅度上升，同时回复道具无效化
斗争本能	-	ギンガナム共感Lv5	受创无硬直，敌方对我方伤害1.5倍
DG细胞	-	シュバルツ共感Lv5	体力徐徐回复，敌方对我方攻击力2倍

[The 3rd Birthday]

PS Portable PSP	本刊译名：第三次生日		2011年2月24日	
	角色扮演	SQUARE ENIX	6090日元	日版
	UMD	1人	1400MB	17岁以上

□文／宇多田



游戏介绍

本作是著名游戏《寄生前夜》的延伸性作品，并不是系列的正统续作，甚至在名字里面没有出现“寄生前夜”几个字，最开始本作是决定在手机上开发制作的一款小品级游戏，而在两年前SE召开的“DKΣ3713”上突然公布本作转移到PSP平台上发售，这让众多游戏系列fans激动不已，国内这样的人也绝对很多。本次主角仍然是大家所熟悉的AYA，游戏采用全新的故事设定，游戏系统也焕然一新。本次游戏采用即时操控的第三人称枪战动作玩法，玩家所扮演的AYA将通过只有自己可以使用的Overdive系统，让自己的精神在遍布战场的士兵之间转移，通过灵巧的回避行动与强大的火力攻击，来完成歼灭扭曲者的任务。游戏战斗画面十分华丽，CG也依旧是SE那世界一流的水准，唯一让玩家一时接受不了的就是这次游戏整体定位的变化，尤其是对于我们这些玩过前两作游戏的人。

《寄生前夜》第一作是在1998年的3月29日发售的，平台是当时最火的PS。游戏发售之后就受到了玩家的一致好评， 游戏不仅故事剧本出色，游戏的系统也是一次成功的创新，在RPG的基础上增加了动作游戏的要素，而射击与魔法完美结合，让玩家对此种游戏模式欲罢不能，一代的故事讲述的是线粒体进化并企图反过来控制人类统治地球，AYA的姐姐在医院里被线粒体寄生在身体中，而这时候的线粒体已经可以控制寄主，之后线粒体造成了AYA姐姐的车祸并成功使其死亡，这时候她身上的肾脏和眼角膜被捐赠给了别人，一个是一位歌剧演员梅丽莎，另外一个就是死者的妹妹也就是故事的女主人公AYA，线粒体也寄生在了这两个人的身上，但不同的是线粒体线粒体却选择了两条完全不同的路线进化，本作故事中心就是围绕着这个而展开的，整个故事新颖的用天作为游戏单位，全部分为六天，事件高潮迭起让玩家深深地沉迷在这游戏设定的故事当中，本作也是PS时期对我意义非常重大的游戏。



在上一作发售快两年的时间之后，1999年12月16日SQUARE发售了《寄生前夜2》。在前作的事件之后AYA离开了NYPD，因为她担心自己也会被线粒体控制成为梅丽莎那样的怪物，而这时候AYA已经是快30岁的人了（虽然看上去完全就是个20岁的美女）。《寄生前夜2》故事主要集中于政府的阴谋之中，AYA的细胞被克隆，果然这个世界最坏的还是那些高高在上的垃圾！本作发售之后反响要比前作少很多，不知道是不是因为和前一作玩家喜欢的游戏模式有了些许变化的原因，不过这不代表2代就不好，我想有无数玩家还记得在沙漠旅馆AYA洗澡的那一段吧，那时候我们还年少无知……扯远了，不过这就是《寄生前夜2》，而在这之后SQUARE就一直没有再出过这个游戏的续作，直到你们看到我的这篇《第三次生日》的攻略为止……

宇多田个人收藏



总体上来说本作还是一款很不错的游戏，前提是玩家不要纠结于和前两作的比较，把本作当成一款全新的射击动作游戏你会有更多更好的游戏感受，总之可以再次和AYA在游戏中相会我已经感动的泪目了，大家如果对本作还是不怎么满意的话就让我们一起等待SE给我们放出《寄生前夜3》的消息吧，虽然本作结尾有些狗血的出人意料，但是我相信《寄生前夜3》总会到来的。废话说的够多了，让我们开始这期的攻略吧！

游戏流程攻略

EPISODE 0 赎罪

游戏的序章部分只是让玩家熟悉一下本作的操作，我们只需要按照屏幕上给出的指示做出对应的动作即可，这里要讲解一下本次游戏的按键操作如下：

按键	作用
十字键	调整视角、切换锁定目标
摇杆	控制人物移动
□	射击
△	OVERDIVE
○	手雷（剧情时可以选择跳过）
×	翻滚、攀爬、冲刺
L键	配合□、△、○、×变更不同的武器
R键	锁定敌人、长按集中火力攻击
R+下	锁定距离自己最近的敌人
△+○	释放LIBERATION
START	主菜单

在按照指示一直前进击退几波敌人之后序章就结束了，这里要注意敌人死后会爆炸，所以不要离敌人尸体太近，小心被波及到。

EPISODE 1 新世界

本章节开始会在博士的实验室里，调查正面的电脑相当于一个战斗前的准备界面，里面包括了角色的OE技能合成、武器购买改造、防具修复更换、战斗训练等等，左侧的电脑可以查看包括剧情、人物、情报资料，在准备好一切之后选择"Mission Start"就可以开始这次的任务了。

一出来就是一场BOSS战，这也是本作玩家遇到的第一个BOSS。前半段时间主要还是依靠障碍物一边躲避一边攻击BOSS，后期会出现一名我方的士兵，这时候OD转移过去使用士兵身上携带的火箭炮就可以轻松搞定BOSS。胜利之后继续前进，需要注意的是很多地方敌人都会好像在和你躲猫猫一样，所以需要我们到处转转才能把它们全部找出来，这里全部消灭敌人还可以取得游戏中的一个成就，另外这还关系到AYA洗澡CG动画的取得，所以不要一直往前跑，一定要把敌人全部收拾掉。后面地上的红色核心点可以直接用手榴弹炸掉，一直深入会发生被BOSS追击的事件，这时候不要管其他的一直向前跑吧，遇到红色屏障的时候要利用OD转移通过，这部分玩家要做的就是一直逃跑，多利用OD转移自己和士兵的位置可以缩短逃跑时间，也可以降低这部分游戏的难度，玩家千万不要指望打死追着你的那玩意，这是绝对不可能的事情。在仓库中需要按照箭头指向把核心都炸毁，最后成功逃出来。

出来之后马上接着又是一场BOSS战，初期可以破坏BOSS的头部和两条腿，之后需要马上跑到BOSS身后破坏通往楼梯门前的怪物巢穴，之后上楼瞄准BOSS可以发现BOSS的弱点部位，开始集中火力攻击BOSS的弱点部位，注意BOSS有时候会企图爬上楼来攻击玩家，赏它一枚手雷即可让它乖乖的滚回去继续被咱们收拾，不断攻击BOSS的弱点，应该很快就可以干掉它了。

继续前进补给弹药之后紧接着又是一场BOSS战，这个BOSS要比之前遇到的简单很多，她释放的旋风全部都可以击破，我们只需要围绕着她一边翻滚躲避一边攻击即可，轻松取胜后本章节就算是结束了，想必各位玩家对于本作已经慢慢摸清楚系统了，之后的战斗会变得更难，玩家要不断的刷取OE合成新能力增加自身能力，这样才可以应对后期甚至高难度游戏下的敌人，所以刷取OE变得很重要。

EPISODE 2 時の迷子

本章开始第一个区域的敌人用手雷轻松搞定，前进会遇到一个BOSS，干掉BOSS一定血量之后剧情就会让AYA使用狙击枪，利用狙击枪可以轻松搞定BOSS，之后注意如果不干掉天空上方红色的敌人那么释放毒雾的飞虫是会无限出的。这里红色的地方是有毒的，接触到是要费血的哦。继续前进来到一个满是虫子巢穴的区域，这部分要不停的消灭虫子的巢穴，直到一个BOSS出现，但是这个BOSS真的很不给力啊，简简单单就做掉了，也许高难度下会有威胁吧，总之我的NORMAL轻松过了这个BOSS，继续深入到下一个区域，这里有大量的补给物资，回复一下在之前战斗中的损耗吧。

之后是很多场景的杂兵战，无非就是干掉毒雾的虫子敌人，一直深入到最尽头会进入本章的BOSS战，这场BOSS战和之前的可不是同一个级别的，如果小看它那你会死的很惨，首先第一阶段的BOSS要用机关枪炮台攻击敌人，这个家伙的伤害输出是非常可观的，在BOSS血槽空了之后OD过去攻击BOSS就可以进入到本次BOSS战的第二个阶段了。第二阶段我们就不要再留恋机关枪炮台了，小心被BOSS一起炸掉，这时候我们可以躲避着攻击BOSS，第二形态下的BOSS会分身术，变成好多飞虫，看上去很难对付，其实只要看准里面那唯一的一只红色虫子就可以了，旁边的高台上有一个狙击手士兵，在BOSS分身之后立刻OD过去用狙击枪瞄准红色的飞虫射击就可以把BOSS打回原形，反复几次就可以再次把BOSS血槽再次打空，OD伺候过关，本章结束。

EPISODE 3 世界の敌

本章开始后就要开始逃跑，一直前进深入都是一些杂兵战，说实话这种一本道的游戏写流程还真的是让人很蛋疼的一件事情……路上出现的黑圈要尽可能的会避开，遇到障碍物的时候用手雷炸开前进，合理利用OD可以缩短时间，本作OD就是主角，如果到了第三章您还不熟悉这个系统那我就OJL了。继续前进会来到一个有红外线的区域，这里需要使用OD来到地铁车顶上前进，这里不要冲的太急，一边回避敌人的攻击一边寻找反击的机会，如果大脑一热就冲出去后果往往是死的很惨，继续深入以后遇到了有史以来敌人最密集的时刻，这个时候如果身上的手雷充裕的话那么你会炸的很爽，如果没有的话呢？咳咳 > < 那就……对了，那就靠你的实力通过这里吧，咳咳 > < 如果你有放射性武器可以在这里发挥很好的作用，总之这部分算是本关最大的难点吧，继续前进就到了本关最后部分了，在这里高出有一名士兵，他可是这里取胜的关键所在，看到之后立即OD过去，你会发现他手里居然有地图炮这种扯淡的玩意，之后只需要我们瞄准射击，见一个消灭一个，果然还是这玩意好使啊，要是一直都能用这东西那不是很轻松？（被众人口水淹没~）通过这里之后就迎来了本章的终结，向第四章进发！

EPISODE 4 真实

本章节开始之后会操纵坦克进行游戏攻击敌人，小怪几乎可以秒杀，然后集中火力攻击BOSS的嘴巴，在它要吐球的时候攻击效果很明显，而且场地内有很多坦克，需要的时候可以选择更换更加合适的坦克进行攻击。然后继续前进到下一个场景，这里需要在三处提示点安装C4炸药，在提示点出按×不放直到变为红色即可，三处全部安装好之后继续去控制坦克攻击敌人。

继续前进之后还是要安装炸弹，方法和之前的一样，不过建议先清理一下周围的敌人比较好不受干扰，不断的深入直到在一个区域会发生我方直升机支援事件，这个时候OD到直升机上就可以用直升机搭载的重型武器攻击敌人了，这里需要注意的是直升机武器的射程问题。攻击完毕之后继续回去安装C4，消灭掉一部分敌人之后会在前面的区域再次遇到直升机，一路爽快的射杀敌人之后会出现两个超级抗子弹的家伙，集中所有火力辛辛苦苦干掉它们之后下一个区域就是补给地区了，想必大家都知道补给区域出现的时候代表着什么，没错！就是BOSS。

这个BOSS虽然实力不俗，不过奈何咱们这边有两架直升机随时待命，OD到直升机上面继续使用直升机的重型武器攻击BOSS，情况不对就要马上OD到另外一架直升机上面，反复攻击BOSS肯定吃不消，在BOSS血槽被咱攻击空之后直接一个OD攻击搞定，进入漂亮的CG动画，结束之后本章节的故事也告一段落，开始新的一章。



宇多田 个人收藏



EPISODE 5 反击

本章也算是这款游戏相对的后期了，所以出现的敌人都比之前的要强很多，一开始一直往前走通过几个区域，敌人没有什么难度只是比之前的稍微强化了一些，可以利用场景中的弹药补给回复一下身上的弹药装备，要通过这里并不是很难。继续往前会有一个相对而言敌兵很多的地方，在这里首先要消灭掉两个虫子的巢穴，不然敌人会一直出现，做掉这两个虫子的老巢之后就可以清版了，下一个区域是个补给区，回复一下装备准备继续前进。

下一个区域首先要OD到场景中一名士兵身上使用他携带的火箭炮炸开蓝色的墙壁，之后会出现很厉害的敌人，他会召唤其他同伴来助阵，我们需要先破坏它身边的三个巢穴之后再攻击它，干掉他之后用同样的方法不停的深入，玩家需要不断的破坏巢穴，继而前进到下一个场景，如此反复多次会又有一个补给点。

继续前进到下一个场景，这里需要OD到有火箭炮装备的士兵身上用火箭炮炸开那蓝绿色的墙，之后会遇到一个强力型的小BOSS，它有一招可以把我方士兵变成怪物，很麻烦，建议集中火力尽快干掉它。下一个场景在一开始的区域不要恋战，我们要尽快移动到靠近北面的区域用OD转移到上面一层，这里有三个怪物的巢穴，全部破坏之后怪物才不会再次刷新，不然的话这里的怪物是杀不完的，当然对自己技术有信心的玩家可以利用这种反复刷新敌人的区域来赚取经验值，就是有点枯燥。下一个场景是大补给区，因为又到了本章的最终BOSS战了。

本章BOSS战分为两个，第一场战斗的BOSS初期是普通攻击无效的状态，这时候OD到场景中的士兵身上用他身上的激光枪可以对BOSS造成伤害，也可以选择集中火力之后引发的OD攻击伤害BOSS，将BOSS血槽清空之后这个BOSS就会进入第二形态。第二形态普通攻击恢复效果，但是BOSS可以缓慢恢复HP，所以要不断的持续攻击才可以，多利用OD在场地中的士兵见切换，这个形态下的BOSS只要多多注意掩体躲避就可以比较轻松的击破。

打败这个BOSS之后返回之前的补给区，来到提示点处会跳下触发剧情，继续本章的第二场BOSS战。这个BOSS除了防御力高一些很难下血之外没有什么太难应对的地方，还是注意BOSS飞行道具攻击以及近身的连续打击技，看到BOSS出招就要尽快翻滚回避，之后寻找空隙用集中火力攻击BOSS，并且在它出现弱点的时候用OD攻击，反复下来就可以战胜它了，第五章也到此结束，下一张就是本章的终结，我们要做好最大程度的补给迎接这最后一战。

LAST EPISODE

就像之前我们说的一样，本章是游戏最后的战斗，我们首先要做到最大程度上的补给，一开始玩家要面对的是之前遇到的那个BOSS，只不过战斗地点转移到了一个类似异次元空间的地方。打法和之前相比没什么太大的区别，胜利之后场景转换，发生剧情随即来到了最终BOSS战。

因为不想剧透所以所有的BOSS我都不给出名字，最终BOSS同样如此，这里系统会让玩家死一次，之后剧情才算正式开始本场战斗。本场BOSS战AYA的LIBERATION能力全开，相当强力，只要注意不要被BOSS飞行道具伤到就可以，如果受到攻击玩家的LIBERATION槽会减少，减低到最小就算玩家失败了，所以回避敌人的攻击同样很重要，不要认为自己现在是无敌的状态上去和BOSS硬拼。其实相对之前几场战斗来说本场BOSS战相对而言还算简单，正常难度下游戏应该不会遇到什么困难，击败BOSS这次的游戏就算是正式结束了，仔细欣赏游戏最后的通关CG影像吧，原来事情是这个样子的……我亲爱的AYA……还好本作一直就说不是《寄生前夜》，还好不是啊！

本次攻略是基于NORMAL难度下制作的，本作难度选择很多，后面几个高难度难度非常大，喜欢挑战的玩家可以尝试一下，不过想要通过那些变态的高难度，只有好的身手是没有用的，必须要反复的去刷取好的OE合成好的能力，刷东西的过程是很枯燥无聊的哦。

完成一周目之后在二周目可以继承DNA、武器、BP、衣服，同时可选择跳过EPISODE 0。





全程就获得方法

大章节	小章节	成就名称	取得方法
EPISODE 1	Chapter 1	部隊への無傷合流	无伤通过这一小章节（注意本作无伤包括友军）
		ワッド殲滅	消灭所有的ワッド
		スラッカー殲滅	消灭所有的スラッカー
	Chapter 2	一般人の保護	救四个老百姓到安全的地方就可以了
		フロアの設備確保	消灭3个スラッカー保护士兵所在的平台
	Chapter 3	からの無傷生還†	无伤到达本章节安全屋
		リーパー初戦からの迅速な撤退	分支走左边
		リーパーからの一般人救出	最后的场景中OD到老百姓的身上到达安全屋
EPISODE 2	Chapter 1	ODキルの実践検証	用OD攻击杀死敌人
		ローラーの迅速な撃退	速杀ローラー
		ローバーの迅速な撃退	速杀ローバー
	Chapter 2	OD能力温存訓練	不用OD就可以了
		衛星兵器の実戦テスト	OD到地图上方的士兵身上使用卫星炮杀怪
		バベル内部からの迅速な生還	速杀这个场景的BOSS
	Chapter 3	毒霧の完全除去	这里需要干掉所有喷毒雾的敌人
		オーブ密集エリアの迅速な突破	迅速通过最后一个场景
EPISODE 3	Chapter 1	ローバーとの戦闘回避	躲避地上的黑色陷阱，不要让ローバー出现
		スナッチ殲滅	消灭天花板上的所有蜘蛛
		全物資の回収	全部补给物资取得
	Chapter 2	スナッチ被害の低減	不让スナッチ杀死任何人
		全オーブの破壊	破坏所有红色核心
		赤外線トラップの回避	躲开红外线
EPISODE 4	Chapter 1	バリケードの確保	掩体不被破坏
		残存戦車部隊の無傷生還	战车部队无伤
		ノースシャローズタワーへの迅速な突入	战车战速杀BOSS
	Chapter 2	突入部隊の生還	楼顶处的战斗无人死亡
		制空権确保	在直升机上破坏20个炮台
		撤退援護	在直升机上消灭追击我方士兵的虫子
EPISODE 5	Chapter 1	弾数温存	节省弹药
		突入部隊の維持	继续不要死人
		全オーブの破壊	破坏所有红球
	Chapter 2	友軍のツイステッド化阻止	没有ツイステッド化
		マッドフラップ初戦における迅速な行动	速杀マッドフラップ，建议先破坏红球
		マッドフラップ最終戦の独力突破	不破坏红球速杀マッドフラップ
	Chapter 3	突入部隊の維持	本小节不死人
		ビーン殲滅	炸门的地方不要先炸门，先杀反复出现的ビーン
		ローラー殲滅	消灭全部ローラー
	Chapter 4	突入部隊の生還	死亡人数保持最低（可以死几个）

AYA入浴CG出现条件

相信所有玩过《寄生前夜》的玩家都对2代里面AYA洗澡的那段动画记忆深刻，而这次游戏中依旧有一段AYA洗澡的CG动画，不过却是作为隐藏CG存在的，这里我就详细讲解一下本段让玩家热血的隐藏动画的出现条件。想要看到这段隐藏的动画需要玩家达成特定的条件才可以，可以达成特定条件观看CG的地方分别在EPISODE 1、EPISODE 2、EPISODE 3和EPISODE 4四个章节中，满足这一章的特定条件之后在研究所前往浴室，选择中间的浴室都可以看到女神沐浴，也就是说游戏里面可以看AYA洗四次，木哈哈哈哈哈哈~

EPISODE 1

消灭本章节中出现的所有**スラッカー**（走的怪物）和**ワッド**（飞的怪物）。注意有些怪物是要我们靠近之后才会刷出来的，所以一定要把每个版块都仔细跑一下，这样才不会落下几个，一共应该是有58个**スラッカー**和30个**ワッド**，其中遇到BOSS追杀的时候走右边的路有两个**スラッカー**，不要忘记了。

EPISODE 2

完成关卡成就“毒霧の完全除去”，也就是干掉所有释放毒雾的敌人，这里唯一要注意的是在Chapter3一开始的区域的时候需要干掉敌人之后再回来一次，还会出现这样的敌人哦。

EPISODE 3

取得所有的武器道具手雷这些东西补给，依旧是刷地图的工作。

EPISODE 4

在直升机上干掉攻击我方士兵的敌人，确保我方士兵的安全。



全部OE技能









技能颜色	技能名称	技能效果	突然变异的组合
蓝色	エナジーディフエンス	防御力上升	1.クリティカルショット＋アンチボディ 2.オッズアップ＋クロスヒーリング 3.ヒーリング＋スロウリチャージ
	バリア	受到攻击后短时间内无敌	1.エナジーディフエンス＋ヒーリング 2.プリレイズ＋エナジーディフエンス
	プリレイズ	死后可以复活一次	1.クロスヒーリング＋ヒーリング 2.エナジーディフエンス＋ヘイスト
	バフーセージ	随机出现的攻击力上升	1.ヘイスト＋イルネス
	クリティカルショット	使用手枪有几率发射エナジーショット	1.リストック＋ヒーリング
	オッズアップ	OE取得数量和质量提升	1.ラビッドリンク＋イルネス 2.クロスヒーリング＋リストック
橙色	ヒーリング	OD发动时一定几率回复HP	
	アンチボディ	OD发动时一定几率防御力上升	1.クロスヒーリング＋プリレイズ
	リストック	OD发动时一定几率自动补充弹药	1.キルブースト＋スロウリチャージ 2.ヒーリング＋バフーセージ
	インバクトウエーブ	OD发动时吹飞周围敌人	1.キルブースト＋クロスヒーリング 2.アンチボディ＋リジエネレーション
黄色	キルブースト	OD攻击力上升	1.ヒーリング＋アンチボディ 2.任意两个红色OE
	ヘイスト	OD之后周围敌人行动力降低	1.ヒーリング＋ブースとファイア 2.クロスヒーリング＋スロウ 3.バフーセージ＋エナジーディフエンス
绿色	ブースとファイア	集中火力攻击时威力增加	1.アンチボディ＋オッズダウン 2.クロスヒーリング＋エナジーディフエンス
	クロスヒーリング	集中火力攻击后有几率回复士兵HP	1.アンチボディ＋エナジーディフエンス
	ラビッドリンク	集中火力的准备时间缩短	1.アンチボディ＋ブースとファイア 2.ブースとファイア＋クロスヒーリング
紫色(稀有)	エなジーショット	LIBERATION时エナジーショット威力增加	1.オッズアップ＋イルネス 2.クロスヒーリング＋エナジーディフエンス
	リジエネレーション	LIBERATION时回复HP	1.キルブースト＋ヒーリング 2.イルネス＋任意非红色OE
	インフエルノ	LIBERATION时按○消耗HP攻击敌人	1.キルブースト＋アンチボディ 2.クロスヒーリング＋ラビッドリンク
红色(恶性)	スロウ	行动力下降	
	スロウリチャージ	补充弹药时间增加	
	オッズダウン	获得OE几率下降	
	エスケープダウン	可以使用回避次数下降	
	イルネス	HP回复速度下降	
	デイジーズ	LIBERATION槽的增长速度下降	

























全部服装取得方法

服装名称	取得方法	防御力
Black Leather	初期装备	B
White Eider（羽绒服）	初期装备	A
Apron Dress（女仆装）	任意难度通关后获得，有专属音效	B
Business Suit（女职员装）	任意难度通关后在主基地浴室附近的衣橱取得，有专属音效	B
Swim Wear（泳装）	HARD或以上难度通关后获得	C
TITANIUM BUNNY（兔女郎装）	GENOCIDE难度通关，有专属音效	C
China Dress（旗袍）	NORMAL或以上难度通关后获得，有专属音效	B
Lightning Custom（FF13雷霆装）	这件服装取得方法是要在SE官网注册会员联动，有专属音效	A
Santa Soldier（圣诞装）	任意难度通关后在前田的房子厕所边上取得（要到第四章），有专属音效	B
Knight Armor（骑士装）	Deadly难度通关	A
OD SUIT（OVERDIVE装）	这件服装取得方法是要在SE官网注册会员联动，有专属音效	B



Shining Hearts

シャイニング・ハーツ

幻想世界尤佛利亚……
吟游诗人们以此名吟唱的世界。
世界的一角，某个小小岛国中
故事的齿轮开始了转动。

而时间流逝。

或为梦幻，或为现实
红月升天之时，新的异界之门即将开启。

风暴带来彷徨的魂之漂流者。
此为旅途终焉，又或是开端？

而在那七彩霓虹深处，将是那永恒的乐园……

PS Portable PSP	本刊译名：光明之心		2010年12月16日	
	角色扮演	SEGA	6279日元	日版
	UMD	1人	1278MB	12岁以上

□文／赤银

我是一名猎人叫做赤银，一天我正在与上位任务中乱入的恐暴龙缠斗的时候，一不小心被捕食攻击击中，就在我急中生智摸索口袋中的大便玉的时候忽然想起，之前的怪物大便都拿去种地而没有顾得上合成……万念俱灰的我任凭恐暴龙的锯齿在身上撕咬。眼见装备被一件件扯去，就在我等待这一切结束，猫车把我送回营地的时候重整旗鼓再来一战的时候。忽然发现，我躺在一片沙滩上……

耳边回荡着波浪的声音，这究竟是哪里？忽然间我仿佛失忆了一般，我是谁？啊，赤银吗。除此之外脑袋里一片空白，自己的过去经历居然如白纸一般茫然一无所知。就在我准备开始困惑不知所措的时候，突然，一个少女的声音在耳边响起“大丈夫？”，我回答“萌代耐。”我轻轻睁开眼睛眼前却出现了三位少女的脸庞……啊，原来我除了失忆还有点神志不清啊，虽然三位少女长相穿着乃至名字各异，但声音性格几乎都一样，职业？那是什么？在询问我的爱好吗？超短修女裙固然不错，低胸弓箭手也难以割舍啊，双亚麻尾绝对领域更是……啊咧，忽然间眼前的三位少女像开始模糊，凝聚合一成为了弓箭手的模样。这是我的选择吗？好吧，谁让平时对话立绘只能看到上半身呢。介绍无聊的思考，少女告诉我似乎向我这样的漂流者在这个岛上极为常见，而她也是其中之一，这是什么命运吗？据说她还把一艘遇难船改造成了家，另外还要请我去和她到同一家魔法面包店打工，这这，旗子立得太快让我应接不暇啊。……结束了第一次的配达任务（什么面包店的老奶奶？那是谁我没看到哎），少女邀请我和她在难破船里同居，无论我是拒绝还是答应似乎她此意已决。来到这个世界，明明是女猎人的我莫名其妙的变成了古铜色青年（啊记忆恢复了！），原来小妹是好这种口味的？接下来会发生怎样的○×情节我也不清楚，我所知道的是，一场命运的故事即将拉开帷幕……



主线流程攻略



序 红键之章

最初的一日

1.OP过后输入主角的名字，选择女主角和名字。

2剧情过后获得魂之灯笼。接到任务“最初的配达”，女主角加入队伍。

3.前往酒场，地点可以按L选择任务确认，按R可以确认地图。将面包送给**フローラ**。

4.途中○键向广场的**シルフ**像祈祷可以启动岛内传送系统，获得勋章“最初的**シルフ**像”。

5.向城门移动会获得战斗指南书，东侧海岸能够得到打招呼指南书，二者以后再来也可以获得。

6.进入酒场发生剧情，得到“心”，回到面包店。获得勋章“最初的任务”。

7.进入面包店后发生剧情，接到任务“入手小麦”。

8.西南方向过桥有一片小麦地，位置可以通过R键地图确认（以下同，不再重复），○键收取小麦3个以上之后回面包店报告。

9.回海边的船里，睡觉到第二天。

精灵之森

1.剧情过后，接到任务“面包送往精灵之森”。

2.前往西北方向的精灵之森，途中根据魂之灯笼的颜色会遇敌，第一场胜利后获得勋章“最初的胜利”，第一场失败（初期虽然不容易）之后获得勋章“最初的失败”。

3.一路向前发生剧情，Boss战，简单获胜后前进剧情。

4.回到面包房报告后剧情。

5.回船里，睡觉到第二天。

6.精灵之森偶尔会出现强敌**トレント**，对初期玩家比较难，需要提升一定等级或准备足够补给再来挑战比较好。用弓箭手女主角的话可以使男主前排保持防





御，女主后排持续射击的话可以简单取胜。

宠物、烤面包和钓鱼

1.剧情获得宠物指南书，和一只水晶蛋（红），将其设置在精灵的巢箱里即可。
2.前往面包房，进行烤面包教学。获得基本面包菜谱，烤面包火柴盒烤面包指南书。接到任务“给**イサリ**的配达”和“目标出色的面包师·1”
3.前往西南方向的海岸发生剧情，进行钓鱼教学。获得钓鱼指南书，接到任务“通向钓鱼王之路”。
4.回船里，睡觉到第二天。

小梅和谜之少女

1.每天完成任务打怪兽，收集心会使每天睡觉前统计的时候增加下方船的心槽不断增长。某一天晚上出现下雨的剧情，谜之少女漂流到了沙滩上。
2.继续完成任务打怪兽，直到船槽满后，第二天起床发生剧情，获得漂亮的石头。接到任务“财宝？”
3.前往古董屋发生剧情。小队编成可使猫娘小梅加入了。
4.回船睡觉到第二天。

给城堡送面包

1.剧情过后接到任务“向城堡的配达”。前往城堡里门发生剧情。**ローナ、ラグナス、ルフィーナ**可加入队伍。
2.回到面包房剧情。
3.前往诊疗所剧情。
4.回到面包房剧情。获得为辉夜准备的面包菜谱。此后要每天给辉夜送面包。
5.回船睡觉到第二天。

给辉夜送面包

1.连续两日为辉夜烧面包送到诊疗所后发生剧情，获得心之键（RED KEY）
2.晚上前往诊疗所背后的泉水，发生剧情，将心之键沉入泉中。

绿键之章

船

1.船的心之槽攒满之后剧情，船焕然一新，与船室中的同伴交谈便可以起航了。
2.可以前往夏山（**サマーヒル**）岛和日花（**サンフラワー**）岛。
3.前往夏山岛，入岛后发生剧情，左上有**シルフ**像。在这里能够取得比温大利亚岛质量高一些的素材。

梅露蒂加入

1.回到温大利亚岛，海边捡到金色招财猫发生剧情，接到任务“漂流而来的招财猫”
2.前往古董屋发生剧情，进入洋馆地下迷宫。迷宫开始有男女主角和小梅三人在队伍中，其他可以再任选一人。小心进入积水会有伤害。
3.向西北方向前进，进入房间剧情Boss战，无难度。战斗后剧情，接到任务“超甜的面包”
4.回到面包房剧情，夜晚去洋馆剧情，梅露蒂可加入队伍。此后夜晚可进入洋馆。

月光草

1.到诊疗所为辉夜送面包发生剧情。
2.去城堡里门，蔷薇园和露菲娜对话发生剧情
3.夜晚去酒场发生剧情。
4.前往精灵之森，与阿鲁瓦对话发生剧情。开启可进入魔之森。阿鲁瓦可加入队伍。
5.乘船前往夏山岛，从火山脚下的桥向西，来到魔之森剧情。
6.魔之森，岔路时向左，过了北方的桥穿过洞窟剧情。继续前进剧情Boss战，依然无难度。战斗后剧情，自动前往温大利亚岛船着场。
7.前往诊疗所剧情，获得心之键（GREEN KEY）
8.船的心之槽满状态前往诊疗所后泉水发生剧情，沉下绿之键。



蓝键之章



船升级

1.早晨起来后剧情，船机关室升级，能够去往春湖（**スプリングレイク**）岛和艾尔多拉岛。
2.牧场开放，前往其中库翁附近开启任务“饿肚子的库翁”，此后给他20个面包的话，库翁加入队伍。
3.回温大利亚岛面包房。

矮人矿山与春泉精灵

1.前往面包房剧情，修理锅炉之前都无法烤面包了。于是前往东北方向的矮人矿山。
2.穿过洞窟后剧情，进入锻冶屋剧情，自动回到村广场。矮人汉克可以加入队伍了。此后可以在锻冶屋进行装备的强化和制作了。
3.面包房剧情，接到任务“来自春泉岛的依赖”。
4.出航前往西南方向的春泉岛，向岛西北前进，将面包给精灵。
5.回到温大利亚岛，前往诊疗所剧情。
6.进入面包房剧情。
7.回船睡到第二天早上。

海贼

1.西南方向的桥上剧情，与海贼发生战斗。之后酒场剧情听迪兰谈海贼团的事情。
2.回船睡到第二天早上。
3.与村民对话散布漂流人的流言，需要6人以上。
4.回船睡到第二天早上。
5.前往面包房剧情。接到酒场配达任务。
6.前往酒场剧情后，迪兰可以加入队伍
7.前往诊疗所剧情，获得心之键（BLUE KEY）
8.船心之槽满的情况下，去往泉水，沉下蓝键。







黄键之章

船继续升级

1.能够前往冬晶岛、弗洛斯岛和迦南岛了。
2.海滩剧情，开启任务“漂流而来的陶笛”
3.前往温大利亚城堡发现城堡里门被罗娜挡在无法通过。
4.去诊疗所为辉夜送面包剧情。
5.再次前往城堡里门剧情
6.回船睡觉到第二天早晨。

究极奥义

1.去诊疗所为辉夜送面包剧情。
2.前往面包房剧情。
3.回船睡觉到第二天早晨。
4.去诊疗所为辉夜送面包剧情，获得心之键（YELLOW KEY）
5.船心之槽满状态下夜晚前往泉水剧情，主人公学到究极奥义【光剑SHINNING】，沉下黄键。



黑键之章

船上面包房

1.船进化，可前往秋叶岛、冰牙岛、百慕大岛、红叶岛。
2.剧情后，发生任务“迷之零件”，前往温大利亚岛锻冶屋找汉克。
3.进入锻冶屋后剧情，自动前往船处。此后到晚上为止不能进入船中，也无法见到汉克。
4.夜晚进入船剧情，此后可以在船中烤面包了。

海战

1.去诊疗所为辉夜送面包剧情。
2.回船里睡觉到第二天早晨剧情。
3.回到船里剧情，出航。
4.靠近左侧的船剧情，发生战斗。之后剧情，到第二天。
5.进入酒场剧情，出航与东北方向敌船接触剧情，发生战斗。之后剧情第二天。
6.出航来到秋叶岛附近，接近敌船，战斗。一群麻痹攻击小兵过后出现Boss，战斗后剧情。
7.出航，前往秋叶岛。

秋叶岛



1.前往沙漠西南的洞窟，海贼团赛连的老巢。
2.需要解开谜题，或是想敌人支付1万金获得提示，可以SL打法通过。
3.回去过吊桥后剧情，开始战斗。
4.战斗后继续向前，左侧深处继续剧情战斗。结束后获得心之键（BLACK KEY）。
5.船心之槽满的情况下夜晚前往泉水，剧情沉下黑之键。

破 决战前夜

船的成长

1.剧情后前往城堡里门，继续剧情。
2.进入船后剧情，一段时间无法出航。
3.回到船睡觉到第二天早晨。

海上基地 奥比虹

1.早起剧情后出航。
2.与东北方向ガイルバンカー的船接触后潜入。
3.从北门进入海上基地奥比虹。
4.西北方向前进，下楼梯，通过通路向西剧情，开始战斗。
5.重复向西北方向等，剧情开始战斗。击败黑骑士和天空首领后战斗结束，剧情后第二天。

爱之小夜曲

1.起床后剧情，开始任务“梅露蒂的面包配达”。
2.晚上前往洋馆剧情。
3.回到面包房和马蒂拉对话剧情，开始任务“阿鲁瓦的面包配达”。
4.前往精灵之森剧情。获得“爱之小夜曲”。开始任务“为辉夜烤面包”。
5.使用“爱之小夜曲”为辉夜烤面包。
6.回船睡觉到第二天。

突入前夜

1.早起后剧情。
2.进入城堡里门后剧情。
3.与同伴对话后剧情，出航。※注意这里出航之后在游戏通关之前无法回来。有什么事情还没有办完的话，料理好后事之后再出发。

银键之章

东北海域

1.可以前往黑色坟墓岛和香巴拉岛。
2.向北靠近ガイルバンカー的船后剧情，潜入船内。
3.从东南进入海鹰（ゼーア・ドラー）号

海鹰号

1.一路前进下楼梯，继续深入发生剧情，开始战斗。
2.继续前进，剧情，获得心之键（SILVER KEY）
3.向北进入海上要塞 阿尔卡特拉斯。

海上要塞 阿尔卡特拉斯

1.向西前进，寻找向下的楼梯，每一层有一次战斗。下五层五次战斗后剧情，最终Boss出现，HP清0后复活变身成第二形态，战斗后自动返回温大利亚岛。

温大利亚岛

1.入夜，访问温泉后剧情，沉下银之键。

后日谈 尾声

1.前往诊疗所为辉夜送面包，发生剧情。
2.前往面包房剧情。
3.回到诊疗所与辉夜交谈后剧情。接到任务“辉夜的依赖其之一”，狼之毛在夏山岛的狼身上，白绒绒则是从夏山岛火山洞窟内最下层西北侧小房间一定几率遇敌ベヒモス身上掉落。
4.需要的材料交给辉夜后剧情。
5.回船睡觉到第二天。
6.与辉夜交谈后剧情。
7.前往面包房后剧情，获得心之键（GOLD KEY）
8.回船睡觉到第二天剧情。选择进入好感度最高角色结局。



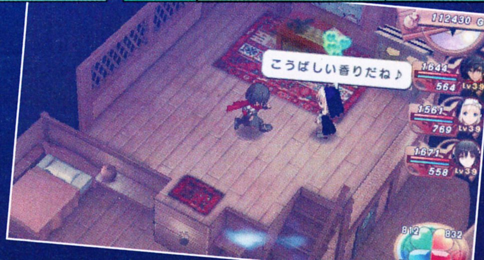
全勋章获得方法

编号	名称	获得方法
No.001	最初的胜利	战斗第一次胜利后获得。
No.002	最初的败北	战斗第一次失败后获得。
No.003	最初的合体	战斗中第一次合体成功后获得。
No.004	百战磨练!	战斗胜利100次以上获得。
No.005	华丽的怪盗	战斗中使用技能“偷盗”成功100次后获得。
No.006	海之男	海上战斗超过50次后获得。
No.007	不屈的精神	战斗中10次以上全灭后获得。
No.008	最初的面包	第一次烧好面包后获得。
No.009	最初的黑焦面包	第一次烧出黑焦面包后获得。
No.010	最初的★5面包	第一次烧出★5面包后获得。
No.011	面包师见习	烧好10种类面包后获得。
No.012	面包师初级者	烧好20种类面包后获得。
No.013	面包师中级者	烧好30种类面包后获得。
No.014	面包师上级者	烧好60种类面包后获得。
No.015	面包师职人	烧好120种类面包后获得。
No.016	面包比剑更强	第一次烧出能做武器的面包后获得
No.017	咯碎牙齿的盾	第一次烧出能做防具的面包后获得
No.018	面包骑士	露菲娜支线任务中获得。
No.019	黑焦面包超人	烧10个黑焦面包获得。
No.020	快递之王	送达20个以上面包获得。
No.021	菜单收集者	收集全部基本菜单后获得。
No.022	旋律收集者	收集全部旋律后获得。
No.023	马蒂拉的弟子	烧出全部种类的面包后获得。
No.024	面包之神	除去无法达到的，所以面包烧出★5后获得。
No.025	最初的鉴定	第一次进行鉴定后获得。
No.026	最初的锻冶	第一次进行锻冶后获得。
No.027	最初的钓鱼	第一次钓到鱼后获得。
No.028	小梅的弟子	进行全部种类的鉴定后获得。
No.029	汉克的弟子	锻冶完成全部种类制作后获得。
No.030	伊萨利的弟子	钓到全种类的鱼后获得。
No.031	最初的精灵	第一次孵化出精灵的卵后获得。
No.032	精灵训练师	孵化全种类精灵后获得。
No.033	最初的シルフ像	第一次解放シルフ像后获得。
No.034	シルフ像收集者	解开放全部シルフ像后获得。
No.035	收获之神	收获全种类收获达成后获得。
No.036	心之键：RED	获得心之键同时取得。（红之键）
No.037	心之键：GREEN	获得心之键同时取得。（绿之键）
No.038	心之键：BLUE	获得心之键同时取得。（蓝之键）
No.039	心之键：YELLOW	获得心之键同时取得。（黄之键）
No.040	心之键：BLACK	获得心之键同时取得。（黑之键）
No.041	心之键：SILVER	获得心之键同时取得。（银之键）
No.042	心之键：GOLD	获得心之键同时取得。（金之键）
No.043	证：小梅	完成支线剧本后获得。（シャオメイ）
No.044	证：露菲娜	完成支线剧本后获得。（ルフィーナ）
No.045	证：罗娜	完成支线剧本后获得。（ローナ）
No.046	证：梅露蒂	完成支线剧本后获得。（メルティ）
No.047	证：阿鲁瓦	完成支线剧本后获得。（アルヴィン）
No.048	证：迪兰	完成支线剧本后获得。（ディラン）
No.049	证：拉古纳斯	完成支线剧本后获得。（ラグナス）
No.050	事件之神	完成全部角色全部支线剧本后获得。
No.051	最初的跑腿	第一次任务成功后获得。
No.052	跑腿大师	任务成功20次后获得。
No.053	爱之猎人	出现100次好感度增加事件获得。
No.054	街上的人气者	向村人打100次招呼获得。
No.055	战斗之神	主人公等级50后获得。
No.056	超级富翁	所持金突破100000G后获得。
No.057	最初的秘密	第一次成功输入密码后获得。
No.058	最初的放置PLAY	距离上次游戏后24小时没有进入游戏获得。
No.059	最初的银心	第一次入手银心后获得。
No.060	最初的金心	第一次入手金心后获得。
No.061	最初的黑心	第一次入手黑心后获得。
No.062	勋章四分之一	获得16个勋章。
No.063	勋章二分之一	获得32个勋章。
No.064	勋章100%	获得全部64个勋章。











饿肚子的库翁

每日最多5个，总计给库翁20个面包后剧情，库翁加入队伍。此后与小屋前的库翁对话可以随机获得汉堡包系面包的菜谱。

面包的气味

身上持有刺激性味道、臭味的面包的话，靠近村人会出现黑心令积累的心量减少。相反持有玫瑰香、香甜味道的面包的话村人会出现正面的心，并且数量变多。此外，持有好闻味道的面包的话在城镇外遇敌率会上升。而持有刺激性气味、臭味的面包能遇到平常见不到的罕见敌人。持有芳香气息的面包则会使遇敌率下降。

隐藏Boss光明史莱姆（シャイニングスライム）

在黑色坟墓岛东南方向的香巴拉岛上，调查某座坟墓就可以和光明史莱姆战斗。拥有1万的HP战胜后奖励40002的经验值和174629G。非常适合刷经验和刷钱，队伍一定强度后用来刷等级极有效率。

OP动画的种类

游戏随着剧情推进会有着不同版本的OP动画（歌词与内容不同），每次沉下心之键之后确认以下比较好哦。

Ending之后

游戏通关之后并没有二周目继承要素，而是完成好感度最高角色结局之后，回到最后一次存档的地方。这时可以通过培养其他角色的好感，完成其支线任务，从而进入其他角色的结局。具体方法是晚上与角色对话，选择注视发生秘密夜晚事件。如果该角色全部支线任务都已完成并且好感度达到最高的话会有选择是否要沉下金之键，沉下的话则进入该角色结局。

支线流程攻略

小梅

怪盗与王家的宝剑
发生时期：沉入红之键后

古董屋与小梅对话接受依赖，开始任务“怪盗与王家的宝剑”。时间自动到夜晚前往城堡地下迷宫。按下西北的机关后向东前进，到头后向北。下楼梯之后按下机关，回到楼上。向南，按下西南的机关后向东南下楼。按下东北方向的机关后原路回到楼上。向西南前进下楼，向北按下机关后原路回楼上。向东南方向前进，下楼按下西北方向的机关，继续向西北前进，进入房间后剧情战斗。胜利后获得王家的庖丁。

怪盗与银怀表
发生时期：沉下红键之后。

古董屋与小梅对话接受依赖，开始任务“怪盗与银怀表”。进入战斗，战斗中使用小梅的必杀技“偷盗”可以偷到“银怀表”，偷到之前将敌人打死则任务失败，不过可以多次挑战。战斗后剧情，获得钻石5。

与独角兽的角
发生时期：沉下绿键之后。

古董屋与小梅对话接受依赖，开始任务“怪盗与独角兽的角”。自动前往洋馆地下迷宫，一直向北前进，到头后左转下楼向南发生剧情，进入战斗。战斗后获得毛线手套。

怪盗与魔眼的猫眼石
发生时期：完成怪盗与独角兽的角之后。

古董屋与小梅对话接受依赖，开始任务“怪盗与魔眼的猫目石”。自动前往城堡地下迷宫。之前在“怪盗和王家的宝剑”任务中开启的机关依然保持原样，随意找个楼梯下楼，向西北前进，按下黄色机关。走到之前拿到王家的庖丁的房间，继续前进下楼。按下中央的紫色机关，进入西北的房间发生剧情，进入战斗。战斗后剧情，获得魔眼的猫目石。

怪盗与黄金之龙
发生时期：船内面包炉造好后。

古董屋与小梅对话接受依赖，开始任务“怪盗与黄金之龙”。自动前往秋叶岛，进入西北方向的神殿遗迹。向东北前进下楼梯，岔路时从右侧的传送点向前下楼梯。按照右上、左下、左下的顺序传送前进，继续下楼梯。分歧处向左下，下楼梯后剧情。继续前进按下机关，最深处发生剧情，展开战斗。战斗后剧情，任务结束。

怪盗与野兽的礼物
发生时期：沉下黑键之后。

古董屋与小梅对话接受依赖，开始任务“怪盗与野兽的礼物”。自动前往秋叶岛，进入赛连的基地。前往Boss所在的地点剧情，发生战斗。战斗后剧情，获得“证：小梅”。



罗娜

王之蜂蜜
发生时期：沉下红键之后。
在城堡里门与罗娜对话，接受依赖后开始任务“王之蜂蜜”。前往精灵之森西南剧情，发生战斗，战斗后取得皇家蜂蜜。

舞蹈的钻石
发生时期：沉下绿键之后。
在城堡里门与罗娜对话，接受依赖后开始任务“舞蹈的钻石”。自动前往夏山岛，通过东北的洞窟到达高原，继续前进发生剧情，开始战斗。战斗后剧情，获得妖精的松露。

冰河潜行者
发生时期：沉下蓝键之后。
在城堡里门与罗娜对话，接受依赖后开始任务“冰河潜行者”。自动来到雪晶岛，向西南方的森林前进发生剧情，开始战斗。胜利后剧情，获得极上龙虾。

钢之斗士
发生时期：船内面包炉造好后。
在城堡里门与罗娜对话，接受依赖后开始任务“钢之斗士”。自动前往秋叶岛，前往荒野钓场南侧的楼梯发生剧情，进入战斗。胜利后获得霜降牛肉。

过去的呼唤
发生时期：ガイルバンカー包围网强袭作战之后。
在城堡里门与罗娜对话，接受依赖后开始任务“过去的呼唤”。自动前往秋叶岛，前往红叶之森与狗尾草之原交界处的鸟居发生剧情，开始战斗。胜利后剧情，进入五重塔。每层都会发生战斗，进入第五层剧情战斗。胜利后剧情，获得铁人庖丁与黄金鸡蛋。

了结
发生时期：沉下银键之后。
在城堡里门与罗娜对话，接受依赖后开始任务“了结”。自动前往黑暗坟墓岛，前往墓地发生剧情，开始战斗。胜利后剧情，获得妖刀·雪姬，证：罗娜。

拉古纳斯

幽玄的前奏曲
发生时期：沉下红键之后。
在城堡中与拉古纳斯对话，接受依赖后开始任务“幽玄的前奏曲”。立即进入战斗，胜利后剧情，获得烤面包旋律“轻飘飘华尔兹”。

追忆的梦想曲
发生时期：沉下绿键之后。
在城堡中与拉古纳斯对话，接受依赖后开始任务“追忆的梦想曲”。战斗胜利后剧情，获得烤面包旋律“云之上华尔兹”。

望乡的子守歌
发生时期：沉下蓝键之后。
在城堡中与拉古纳斯对话，接受依赖后开始任务“望乡的子守歌”。自动前往夏山岛，来到沙滩后剧情战斗，胜利后获得烤面包旋律“烧烤的桑巴”。

绝望的狂诗曲
发生时期：船内面包炉造好后。
在城堡中与拉古纳斯对话，接受依赖后开始任务“绝望的狂诗曲”。自动前往夏山岛，进入火山的洞窟。向东北方向前进，下楼梯后向南，下楼梯后再向南，下楼梯发生剧情，进入战斗。胜利后向南前进，来到外面后剧情，获得烤面包旋律“灼热的桑巴”。

天使的镇魂歌
发生时期：ガイルバンカー包围网强袭作战之后。
在城堡中与拉古纳斯对话接受依赖，获得菜谱回忆的奶油球面包。制作出★5回忆的奶油球面包后进入城堡剧情，开始任务“天使的镇魂歌”。战斗，胜利后剧情，获得证：拉古纳斯和芳香的波莱罗舞曲。

露菲娜

柠檬草茶的搭配
发生时期：沉下红键之后。
在城堡中与露菲娜对话，接受依赖后开始任务“柠檬草茶”。自动前往夏山岛，向火山的东北方向前进剧情，入手特别甜面包菜谱。自动返回温大利亚岛，携带★5的特别甜面包前往城堡发生剧情，获得茶树精油。

黄春菊茶的搭配
发生时期：沉下绿键之后。
在城堡中与露菲娜对话，接受依赖后开始任务“黄春菊茶”。自动前往春湖岛，穿过瀑布后的洞窟向高台上的湖前进，来到樱花树的南方发生剧情，入手特别草莓泡芙的菜谱。自动返回温大利亚岛，携带★5的特别草莓泡芙前往城堡发生剧情，获得薰衣草精油。

万寿菊茶的搭配
发生时期：沉下蓝键之后。
在城堡中与露菲娜对话，接受依赖后开始任务“万寿菊茶的搭配”。自动前往雪晶岛，前往大雪山西北方向，上楼梯之后向东南从洞穴中落下，继续向东南到出口。出门后剧情，获得特别奶蒸面包的菜谱。自动返回温大利亚岛，携带★5的特别奶蒸面包前往城堡发生剧情，获得依兰精油。

玫瑰果茶的搭配
发生时期：船内面包炉建好后。
在城堡中与露菲娜对话，接受依赖后开始任务“玫瑰果茶的搭配”。自动前往秋叶岛，一路向北前进发生剧情，获得特别苹果酱面包的菜谱。自动返回温大利亚岛，携带★5的特别苹果酱面包前往城堡发生剧情，获得玫瑰浆果精油。

芙蓉茶的搭配
发生时期：ガイルバンカー包围网强袭作战之后。
在城堡中与露菲娜对话，接受依赖后开始任务“芙蓉茶的搭配”。自动前往秋叶岛，在神殿遗迹前发生剧情，获得特别肉披萨的菜谱。自动返回温大利亚岛，携带★5的特别肉披萨前往城堡发生剧情，获得黄春菊精油。

薰衣草茶的搭配
发生时期：芙蓉茶搭配任务完成第二天之后。
在城堡中与露菲娜对话，接受依赖后开始任务“薰衣草茶的搭配”。自动前往艾鲁多拉岛，向北进入洞窟，向东前进上楼梯发生剧情，进入战斗。胜利后获得特别龙面包的菜谱。自动返回温大利亚岛，携带★5的特别龙面包前往城堡发生剧情，获得白檀精油。

汉克

陪汉克消磨时间1
发生时期：面包炉修理之后。
进入锻冶屋后剧情，开始任务“陪汉克消磨时间1”。携带光之石和面包（ブレッド）与其对话剧情，获得火种之剑。

陪汉克消磨时间2
发生时期：沉下蓝键之后。
进入锻冶屋后剧情，开始任务“陪汉克消磨时间2”。携带黑玛瑙（ブラックオニキス）与牛奶面包（ミルクブレッド）与其对话剧情，获得布拉德之剑。

陪汉克消磨时间3
发生时期：船内面包炉建好后。
进入锻冶屋后剧情，开始任务“陪汉克消磨时间3”。携带风之石与胡萝卜面包（キャロットブレッド）与其对话剧情，获得雷瓦汀之剑。

陪汉克消磨时间4
发生时期：沉下黑键之后。
进入锻冶屋与汉克对话后剧情，开始任务“陪汉克消磨时间4”。携带陨石（メテオライト）与南瓜面包（パンプキンブレッド）与其对话剧情，获得诺统克之剑。

陪汉克消磨时间5
发生时期：沉下黑键之后。
进入锻冶屋与汉克对话后剧情，开始任务“陪汉克消磨时间5”。携带苍玉（サファイア）与黄油面包（バターブレッド）与其对话剧情，获得光明之剑。

梅露蒂

未熟的冰激凌是三千年的味道
发生时期：沉下红键之后。
在洋馆中与索鲁贝对话，接受依赖后开始任务“未熟的冰激凌是三千年的味道”。自动前往夏山岛，与火山的扎克对话发生剧情选择后自动返回温大利亚岛，携带肉包子（肉まん）、草莓酱（イチゴジャム）与红心（レッドハート）×50前往洋馆发生剧情，获得主人的戒指。

大人的冰激凌是刺激的味道
发生时期：沉下绿键之后。
在洋馆中与索鲁贝对话，接受依赖后开始任务“大人的冰激凌是刺激的味道”。自动前往春湖岛，按地图找到精灵与其对话剧情选择后自动返回温大利亚岛继续剧情，获得咖喱面包的菜谱。携带咖喱面包（カレーパン）、苹果酱（リンゴジャム）与绿心（グリーンハート）×50前往洋馆发生剧情，获得女王的戒指。

革命的冰激凌是高级的味道
发生时期：沉下蓝键之后。
在洋馆中与索鲁贝对话，接受依赖后开始任务“革命的冰激凌是高级的味道”。自动前往春湖岛，与高台西北侧的精灵对话剧情选择后自动返回温大利亚岛。携带法国面包（フランスパン）、覆盆子酱（ラズベリージャム）与黄心（イエローハート）×50前往洋馆发生剧情，获得百合的戒指。

热情的冰激凌是地中海的香味
发生时期：船上的面包炉建好后。
在洋馆中与索鲁贝对话，接受依赖后开始任务“热情的冰激凌是地中海的味道”。自动前往秋叶岛，与荒野的拉兹洛对话剧情选择后自动返回温大利亚岛。携带披萨（ピザ）、杏子酱（アンズジャム）与红心（レッドハート）×100前往洋馆发生剧情，获得执事的戒指。

永远的冰激凌是纠结的味道
发生时期：ガイルバンカー包围网强袭作战之后。
在洋馆中与索鲁贝对话，接受依赖后开始任务“永远的冰激凌是纠结的味道”。自动前往雪晶岛，大雪山东北方向下楼梯再向西上楼梯，从西南出去之后与杰克对话剧情选择后自动返回温大利亚岛。携带甜面包（シュガーブレッド）、结晶砂糖与蓝心（ブルーハート）×100前往洋馆发生剧情，获得骑士的戒指。



真实的冰激凌是幸福的味道
发生时期：沉下银键之后。
在洋馆中与索鲁贝对话，接受依赖后开始任务“真实的冰激凌是幸福的味道”。自动前往弗洛斯岛，在洞窟最深处发生剧情，与冰龙战斗胜利后自动返回温大利亚岛。携带结晶砂糖、カリコリパン与四种心×100前往洋馆发生剧情，获得订婚戒指。

阿鲁瓦

精灵与炎之山
发生时期：沉下红键之后。
在精灵之森中与阿鲁瓦对话，接受依赖后开始任务“精灵与炎之山”。自动前往夏山岛，进入火山洞窟，在洞窟内下两层楼梯后向东前进发生剧情，进入战斗。战斗胜利后剧情，获得水晶蛋s（赤）。

精灵与樱之木
发生时期：沉下绿键之后。
在精灵之森中与阿鲁瓦对话，接受依赖后开始任务“精灵与樱之木”。自动前往春湖岛，靠近高台湖附近的大樱花树发生剧情，进入战斗。战斗胜利后剧情，获得水晶蛋s（绿）。

精灵与大雪山
发生时期：沉下蓝键之后。
在精灵之森中与阿鲁瓦对话，接受依赖后开始任务“精灵与大雪山”。自动前往雪晶岛，进入大雪山的洞窟，向东北前进下楼梯，再向西南前进发生剧情，进入战斗。战斗胜利后剧情，获得水晶蛋s（青）。

精灵与砂之岚
发生时期：沉下黄键之后。
在精灵之森中与阿鲁瓦对话，接受依赖后开始任务“精灵与砂之岚”。自动前往秋叶岛，登上沙漠的楼梯发生剧情，进入战斗。战斗胜利后剧情，获得水晶蛋s（黄）。

精灵与暗墓岛
发生时期：沉下银键之后。
在精灵之森中与阿鲁瓦对话，接受依赖后开始任务“精灵与暗墓岛”。自动前往黑暗坟墓岛，从墓地的深处进入黑暗洞穴。向东南前进开启机关，向东北前进开启机关，向东前进下楼梯。向北前进开启机关，一直向前上楼梯。向东北前进关闭机关，向西北前进开启机关，向东北前进开启机关。向东前进下楼梯后继续向东，离开洞窟后向西进入古代遗迹。

遗迹中向东开启机关，从西侧向上，开启西北的机关，向东北前进关闭机关，向西北前进关闭机关，下楼梯后从东侧旋转下楼梯。向东南前进开启机关，向西前进开启机关，向东南前进关闭机关，从东侧楼梯向下，转到南侧楼梯下楼。向西南开启机关，向西北关闭机关，向北开启机关，从中央前进下楼梯。向东南前进关闭机关，向北关闭机关，向西南关闭机关，向南前进下楼梯发生剧情，进入战斗。战斗胜利后剧情，获得水晶蛋s（暗）。

迪兰

VS离群妖魔海贼
发生时期：沉下蓝键之后
在酒场中与迪兰对话接受依赖后剧情，开始任务“VS离群妖魔海贼”。开始战斗，胜利后剧情，获得尊者短剑。

VS亡灵海贼
发生时期：船内面包炉建好之后
在酒场中与迪兰对话接受依赖后剧情，开始任务“VS亡灵海贼”。开始战斗，胜利后剧情，获得蓝玉的护身符。

VSガイルバンカー游击部队
发生时期：ガイルバンカー包围网强袭作战之后
在酒场中与迪兰对话接受依赖后剧情，开始任务“VSガイルバンカー游击部队”。开始战斗，胜利后剧情，获得对魔斗篷。

VSガイルバンカー强攻侦查部队
发生时期：任务VSガイルバンカー游击部队完成第二天之后
在酒场中与迪兰对话接受依赖后剧情，开始任务“VSガイルバンカー强攻侦查部队”。开始战斗，胜利后剧情，获得食骨短剑。



VSガイルバンカー残存部队
发生时期：沉下银键之后
在酒场中与迪兰对话接受依赖后剧情，开始任务“VSガイルバンカー残存部队”。开始战斗，胜利后剧情，获得证：迪兰。



输入密码： 游戏可以在教堂的修女处输入密码得到物品，目前各方面密码仍在公布中，以下是目前为止得知的部分。

密码	奖励	简介
EJUKRVSL	しまパン	增加MP最大值面包
EQFFGMYP	ファミ通パン ×5	5星Fami通面包x5。
LQVMFVRR	げんきのキャンディー×5	HP上限增加剂x5
NMKXBWSZ	クリスタルエッグex（虹）	精灵蛋1颗
RDNQWEAZ	B's-LOGパン×5	B's-LOG面包x5
UDHJJMRT	クリスマスツリーパン×5	圣诞节面包x5，当天经验值倍增



□文／肥皂

细数欧美名制作人

才兼文武播雄名　欧美名制作人大盘点

只要一提起“游戏制作人”这个职称，相信你的心中或许已经有了几位崇拜的业界典范，或许你从小就立下志向想成为一位优秀的游戏制作人。可是，你具体知道游戏制作人的工作职责吗？他们又在游戏制作团队中扮演着什么样的角色？

游戏制作人，顾名思义，就是指全面掌握了一款游戏从研发到运营整个体系知识的项目负责人。这种研发运营一体化的制作人体制是目前国际上最主流，也是最流行的，被使用的最为广泛的游戏项目开发机制。优秀的时程安排能力，极佳的组织技巧，杰出的领导力，出色的组织力，对于游戏文化的自身不同见解和天马行空的创意，以上这些都是要成为一个合格游戏制作人所应该具备的基础素质。而身为一名游戏制作人，你更需要仔细了解自身工作中的每一项基础，包括如何发展最初的游戏概念，如何向公司管理层推销你的想法，直到游戏进入压盘装盒为止，你都必须亲身参与游戏开发过程中的每一个面向。毫不夸张的说，只有才兼文武，游戏制作人才能在这一过程中做到游刃有余。所以啊，每个游戏作品在开始之前屏幕上所打出的那段“Directed by XXX”，“A XXX Present”可没有看上去的那么简单，在光鲜字段的背后实则隐藏着常人无法想象的艰辛。

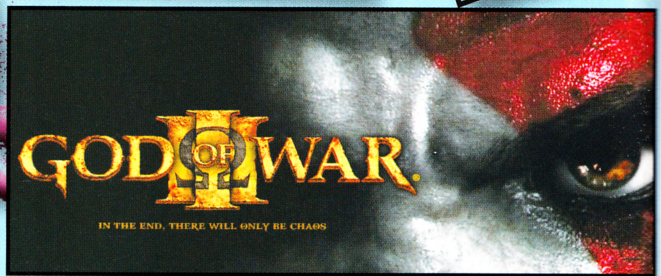
提起知名游戏制作人，你在脑中的第一反应回想起谁？是《合金装备》大导演小岛秀夫？是《恶魔猎人》生父神谷英树？还是缔造《生化危机》神话的三上真司？但欧美系的游戏制作过程跟日系游戏不同，他们更注重团体协作精神，通常会极其谨慎地避免把游戏制作人个体抬出来作为一款游戏的代言人。所以作为普通玩家的我们可能只知游戏名，却不知道这些游戏作品诞生于谁手。其实如果不单单从销量来看的话（《GTA》在日本的销量只及欧美销量的零头），欧美厂商在近几年相对来说要高产的多，而其中也不乏大家耳熟能详的白金级大作。为了能让国内的玩家们能更加全面的了解到全球的游戏产业，我们接下来就向大家补完介绍几位大师级的欧美游戏制作人吧。







STIG ASMUSSEN





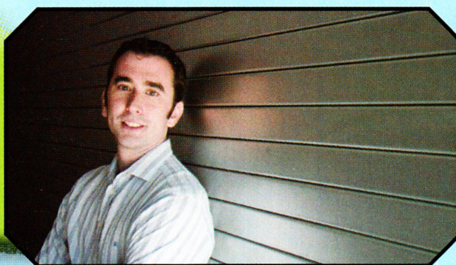
代表作品：《战神3》

2010年度最出色的动作游戏是哪一款？相信有不少玩家都会把心目中的那一票投给Santa Monica工作室出品的史诗巨作《战神3》。虽说作品的剧情多少有点狗血，但从其他方面来说，无论是游戏场景的精美建构还是对于游戏系统的细心打造，《战神3》都将系列一贯的大场面在次时代PS3主机上发挥的淋漓尽致，在这其中，制作人Stig Asmussen自然功不可没。

Stig Asmussen在加盟Santa Monica工作室之前，曾在名不见经传的Midway公司有过工作经历，不过随着后来公司决策层的人事改革，Stig Asmussen之前所在的工作室被关闭，200多名员工不幸失业。“塞翁失马，焉知非福。”这一事件恰恰成为了Stig Asmussen的失业转折点。凭借着自身的才华和朋友的引荐，距离失业还不到两个星期，Stig Asmussen就正式开始了在SCEA的工作。一年之后，他被称为“战神生父”的David Jaffe任命为场景美术设计主管参与到《战神》的制作过程中，并一同成功地将这一游戏品牌深深刻在了玩家的心里。等到《战神2》开始开发时，随着David Jaffe的离开，作品的制作人已经更换为Cory Barlog，被指定为《战神2》的艺术总监后也是Stig Asmussen的一个绝佳机遇。

直到《战神3》的制作工作开始前夕，Stig Asmussen才多年的媳妇熬成婆，终于成为了这块金字招牌的制作人。在面对记者采访时，他坦言《战神3》的成功也要归功于自己从前两任那学会的很多东西。这就是Stig Asmussen，一个创意不落窠臼而又易于与人共事的憨厚邻家光头男。

EVAN WELLS





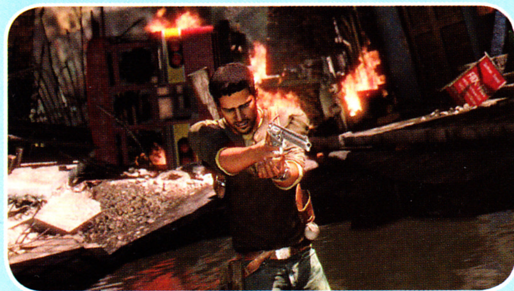
代表作品：《Jak》系列、《神秘海域》系列

顽皮狗出品必属精品，这已经成为了玩家们心目中默认的共识，无论是PS2时代的《Jak》系列，还是PS3时代《神秘海域》系列，都在获得巨大经济收益的同时还赢得了玩家和业界的一致好评。而以上这些作品的诞生与成功自然离不开顽皮狗的灵魂人物——Evan Wells。

Evan Wells曾说，他的作品之所以能横扫各大游戏颁奖典礼，靠的就是年轻的工作状态和旺盛的工作精力。所以单从外貌来判断的话，Evan Wells看起来并不像是顽皮狗的联合创始人和副总裁，而像是一个刚刚进入游戏行业的充满精力的菜鸟。完善的剧本情节、有血有肉的丰满角色，这些都是在Evan Wells所经手的游戏中所必不可缺少的重要元素。

而对于在2011年11月就即将与大家见面的《神秘海域3》，Evan Wells也是对自己的工作成果充满了信心，"如果你用心推出续作的话其实是一件好事，因为这能给开发者们一个机会来挖掘他们第一次没能实现的想法。"









CLIFF BLESZINSKI

代表作品：《虚幻竞技场》系列、《战争机器》系列

由于自己的多音节名字发音不够顺嘴，所以这位于1975年出生的大男孩更喜欢被人们被称作CliffyB。虽然已经坐上了Epic Games的首席设计师交椅，但CliffyB给人的感觉却与一般年轻人无异——时尚、搞怪、喜欢网络等等都是他的标签。CliffyB在最初涉足游戏领域的时候就向人们展示出了自身独到的才华，作为重点培养对象，在1994年，尚没有年满20岁的CliffyB就在《光速兔子》的制作过程中崭露头角。而后来真正让他名声大噪的则是Epic Games的两款镇社级大作——《虚幻竞技场》和《战争机器》系列。在以上两款作品中，担当作品制作人的CliffyB将自身的才华和创意发挥得淋漓尽致，并由此迈入了世界一流游戏制作人的行列。

在工作之余，CliffyB喜欢在社交网站上与全世界的玩家们分享自己的想法和日常生活点滴，甚至还会帮助自己的粉丝找到一份合适的工作。永远的乐天派，长不大的男孩，就让我们一起期待CliffyB在明年《战争机器3》中将要带给我们的惊喜吧。





JADE RAYMOND





代表作品：《刺客信条》

一提到美女制作人的名号，第一印象会是谁？没错，就是这位因《刺客信条》而被大家所熟知的加拿大美女Jade Raymond。Jade出生于加拿大蒙特利尔，不同于其他的乖乖女，Jade清楚的知道自己脚下的路究竟会通向何方，这位主见极强的性格女孩在大学时选择了就读计算机科学专业。毕业后，凭借着出色的个人能力，她来到了Sony线上游戏研究组，开始初次涉水游戏制作业。转战EA之后，她直接参与了《模拟人生 Online》的制作，并很好地抓住了网络游戏的节奏而为EA创造了大笔收入。在外漂泊七年之后的Jade Raymond最终决定重返故乡蒙特利尔，在育碧公司开始了自己职业生涯的新篇章。

《刺客信条》对于Jade Raymond来说绝对是个人职业生涯中的一个重大转机，一般人很难相信像《刺客信条》这样的刺杀类动作游戏竟然会出自一位女性制作人之手。但《刺客信条》最终作为一款优点和缺点都很明显的游戏，并没有登上白金级的大作殿堂，Jade Raymond本身也随之毁誉参半。

而在这里我要说的是，之前游戏制作人这个行业一直被人们默认为只有男人才能参与其中做出成绩，但是Jade Raymond却让我们眼前一亮，她向世人证明了女孩子同样可以做出令人感到惊喜的游戏。目前，Jade Raymond已经被育碧公司升职为多伦多工作室的主管，我们也期待着能有越来越多像Jade Raymond一样的女孩子能参与到游戏制作业当中来，从而为我们玩家带来更多的别样游戏感受。





JASON WEST & VINCE ZAMPELLA

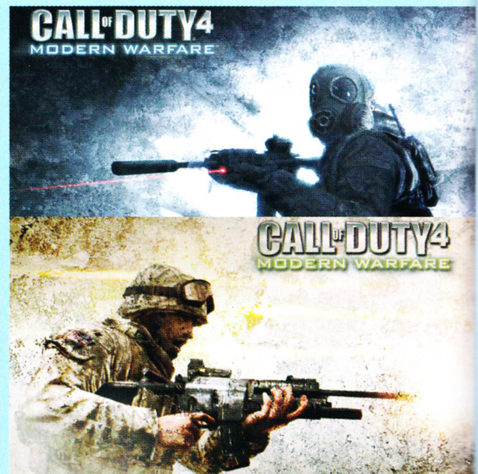




代表作品：《使命召唤 现代战争1/2》

《使命召唤》系列通过优秀的素质和震撼的效果表现已经在全球范围内的FPS死忠心目中留下了不可磨灭的印象，而两作《现代战争》所带来的连锁反应更是核弹级的，这也让Infinity Ward工作室极其两位创始人Jason West和Vince Zampella名声在外。这老哥俩在联合创立Infinity Ward工作室之前虽有都有着令人羡慕的工作经历，但却始终没有真正意义上的“爆发”过一次。他们曾经工作过的公司中不乏有Atari,、Panasonic、 Sega和2015工作室这样大家能耳熟能详的大企业，经手过的作品中也不乏有《荣誉勋章》、《NBA Jam》这一类的金字招牌，但二人真正迎来事业的巅峰期还是在联合创立Infinity Ward工作室之后，凭借两作《现代战争》真正火了一把，真正做到了在各大游戏颁奖典礼上拿奖到手软。

话说天下大事合久必分，就在《现代战争2》大卖后不久，Jason West和Vince Zampella就宣布离开Activision，理由则是Activision对《使命召唤》系列和Infinity Ward工作室的发展干预过多，这在他们二人看来无异于杀鸡取卵。在离开Activision之后，二人又联合EA开创了一个名为Respawn Entertainment的全新工作室，希望能够取得一个全新的开始。但就在前不久，Activision一纸诉状又将二人连同EA以没有守信为由一并告上了法庭，在已经失去了《使命召唤》品牌的情况下，看来二人若想重回巅峰则绝非一路坦途。







CHRIS OPDAHL & DAVID ALLEN





代表作品：《光环》系列

时光荏苒，Bungie 经手《光环》系列已经走过了10 年，在这过去的10年里，《光环》系列已经从不为人知成长为欧美的主流文化现象，Bungie从名不见经传一跃成为了名震全美乃至全世界的一流工作室，在这功劳簿上自然也少不了Chris Opdahl和David Allen的大名。这老两位作为《光环 致远星》的团队制作人，为游戏在2010年度的大卖立下了汗马功劳。

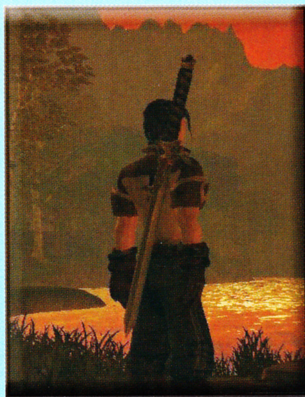
《光环 致远星》为玩家呈现了一个承袭《光环》系列风格的壮丽广阔世界——致远星，同时也描述《光环》系列一切故事的开端，Chris Opdahl和David Allen打造的关卡环境与敌我角色的描绘都比先前系列作更上一层楼，而由六名斯巴达战士并肩作战的体验也与以往操作士官长单打独斗的感觉截然不同。两位制作人用自己的才华几乎是将《光环》系列故事的潜能开发殆尽，经过《光环》三代正统续篇的描述，虽然玩家已经知道了故事的大结局，但是这并有影响Chris Opdahl和David Allen对《光环 致远星》剧情张力的把握，其表现出的悲壮、希望、坚强等万丈豪情比起三代正统作品也是有过之而无不及。

Chris在接受媒体采访时曾表示伴随《光环》系列的这10年可说是酸甜苦辣各种滋味兼具，对Bungie来说是无疑是段无可抹灭历史，他自己也很高兴有幸参与。如今，外界曾不止一次的传言过说《致远星》将是由Bungie工作室所经手的最后一作《光环》，但是我们真的很难想象没有Chris Opdahl和David Allen参与其中的《光环》会变成什么样。



PETER MOLYNEUX





代表作品：《神鬼寓言》系列、《主题医院》、《主题公园》、《黑与白》

这位1959年生人的英国大叔是本次所有给大家介绍的欧美游戏制作人里最为年长的一位，但是他目前所取得的一系列成就却足以让后来人叹为观止。在他迄今为止的人生中，“核心人物”、“成功者”等一系列的标签一直伴随着他的左右——Bullfrog工作室创建者，Lionhead工作室核心人物，名列美国互动艺术学院奖名人堂，南安普顿大学荣誉博士，以上这些光彩照人的头衔都是对Peter Molyneux才华以及努力的肯定。在2004年，Peter Molyneux还获得了由英国女王所授予的不列颠帝国勋章，同时他也是获得此殊荣的游戏产业第一人。

无论是《主题公园》、《主题医院》，还是《神鬼寓言》系列，Peter Molyneux所设计的作品中无不充满着智慧与风趣，不拘一格的制作风格更是让玩家们在游戏过程中可以随时有惊喜的体验。特别是在他所操刀的《神鬼寓言》系列中，高自由度的玩法以及对于人性的深入探讨都是其他作品所无法比拟的。而他的作品也会成为其他同类游戏所争相模仿的对象，譬如后来小有名气的《过山车大亨》系列基本就是对当年《主题公园》的复刻。

自上世纪80年代末就崭露头角以来，作为游戏制作业常青树的Peter Molyneux已经为我们呈现了大量的游戏作品。在重重荣誉的笼罩之下，希望这位英国大叔在今后的工作中能有更大的动力，从而带给玩家们更多的惊喜。



JOHN CARMACK





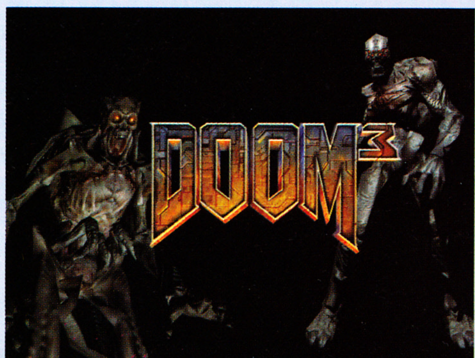
代表作品：《毁灭战士》系列、《雷神之锤》系列

说FPS是欧美人最喜欢游戏类型恐怕也毫不为过，而将FPS这一概念根植于人们心中的正是这位被誉为“第一人称射击游戏之父”的美国人——John Carmack。当他还在上小学时就在计算机编程方面展示出了过人的天赋，在就读高中时更是被人们认为是“怪才”。在John Carmack的大学时代，大一还没读完，他编写的一些小游戏就被不少软件公司买走，他本人也成为了几家软件公司的兼职程序员，并逐渐在游戏软件领域小有名气。

1990年，IBM个人电脑的问世为整个软件业带来了前所未有的机遇，计算机技术蓬勃发展。但这时的软件多以商业用途为目的，游戏软件却少人问津。大二时，John Carmack 出于对游戏的热爱而欣然接受了Softdisk的邀请，开始正式踏入游戏制作行业。但仅在一年之后，John Carmack就决定自主创业，与他人共同创办了ID Software游戏公司。雄心勃勃的John Carmack没有把自身的目光停留在人人都能设计的2D游戏上，而是把今后的目标锁定在了尚没有人涉足的3D游戏研发上，革新创作出一种全新的游戏模式成为了他最大的梦想。

在成立ID Software两年后，人类历史上首款第一人称动作游戏问世——《德军总部3D(Wolfenstein 3D)》，紧接着，玩家们家喻户晓的《毁灭战士》和《雷神之锤》问世。一时间，人们开始争相购买这些游戏，不到一年的时间，以上几款游戏就带来了上亿美元的商业利润。

John Carmack之所以能名留游戏史，那是因为他是一名革新者和开拓者，在他之前，3D游戏和FPS的概念在很多人眼里都只不过是一个可笑的空想而已，但是John Carmack则让这些概念成为了现实。目前3D游戏已经发展成为了主流，似乎游戏制作人们能做的都已经做的差不多了，可谁知道呢，也许这一切只不过又是一个新的开始而已。





WILL WRIGHT



代表作品：《模拟人生》、《模拟城市》、《孢子》

这个叫Will Wright的美国人是当今世界最受赞誉的知名游戏制作人之一，作为Maxis公司创始人之一，他创立的丰富多彩型模拟类游戏主题在大卖的同时也赢得了众多荣誉。以《模拟城市》和《模拟人生》为代表的史上最畅销模拟类游戏使Will Wright步入了一流制作人的殿堂。Will Wright从小就喜欢将时间花在制作模型上面，他喜欢把建模与更抽象的软件设计紧密联系在一起。在生活中遇到的每一件事在他看来都可以是抽象的模型，并试图将实际动作归纳成一系列的规则和可能性。这种思维的习惯则为他后来成为优秀的游戏程序开发者和游戏制作人打下了坚实的基础。

1985年诞生的《模拟城市》第一代为Will Wright和他的Maxis做出了卓越的贡献，也为将来他们的发展道路带来了些许启示。而后来问世的《模拟人生》更是登上了《时代》周刊的报道，Will Wright和他的模拟类型游戏一下子在当时成为了整个游戏业的先锋。Will Wright认为当人们玩游戏时、特别是那种开放式游戏的时候，实际上是在创作一个故事，游戏里发生的一切不应该成为对玩家的桎梏，一百万个玩家根据自己的习惯应该能体验到一百万个不同于他人的精彩故事。

在2001年，Will Wright被由国际游戏开发者协会举办的“游戏开发者精选奖大会”授予“终身成就奖”，2002年他也成功进入了“互动艺术与科技名人堂”，在2007年横式成为第一个获得“英国电影电视艺术大奖”的游戏制作人。

Will Wright坚信只要玩家想玩，那么游戏就应该可以无止尽的持续下去，给予玩家一个完全开放的游戏世界和高度自由的乐趣。他的最新作品《孢子》虽然没有发布家用机版本，但是我们仍然期待着在不久的将来还有更多此类“永远不会通关”的优秀游戏作品与我们见面。



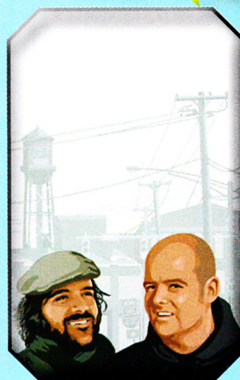
DAN HOUSER

代表作品：《GTA3》、《GTA 罪恶都市》、《GTA 圣安地列斯》、《GTA 自由城故事》

《GTA（横行霸道）》系列可以说是当今世界上最受争议的游戏作品了，围绕着这一系列作品关于电子游戏引发青年人暴力事件的争论一直不断，而其中的"热咖啡"事件更是街知巷闻，被主流媒体和政治界人士视为洪水猛兽。但争议归争议，其制作人Dan Houser的才华是掩盖不住的，《GTA》系列一贯的怪兽级销量就足以说明这一切。《GTA》系列第一次将一个完整而真实的都市呈现在玩家的面前，这种高自由度的玩法在之前是人们所无法想象的。在这个超高自由度的游戏中，哪怕你什么也不干，只是开车在广袤的城市里开车兜风也是一件很惬意的事。

作为将《GTA》系列推上神坛的Dan Houser自然功不可没，Dan Houser和兄弟Sam Houser开始时的梦想是能成为一名能被世人所皆知的摇滚明星，而后来他们所创办的游戏工作室Rock Star也由此得名。尽管《GTA》系列之前一直小有名气，但真正令其名声大噪的还是由Dan Houser打造的《GTA3》及其一系列的资料篇。除了游戏制作人的身份，Dan Houser还喜欢亲自为游戏撰写剧本或是为游戏中的角色配音。尽管Dan Houser和兄弟Sam已经凭借《GTA》系列已经成为了一顶一的名人，但两兄弟为人却都很低调，他们希望能够避开聚光灯，而将自己更多的精力放在对新游戏作品的开发上。在这里值得一提的是，Dan Houser和兄弟Sam Houser在2009年还双双入围了由《时代》周刊所评选出的全球年度百大最具影响力人物的评选。之前一段时间人们关于《GTA5》相关内容的猜测此起彼伏，其发售日虽然还没有最终确定，但或许我们距离全新的《GTA》式震撼已经不远了。











GREG GOODRICH

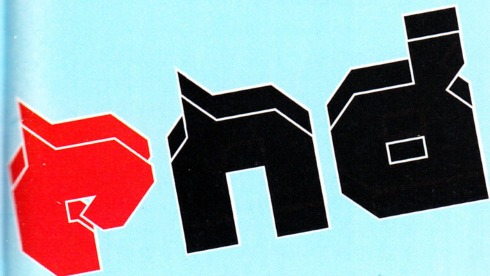
代表作品：《重返德军总部》、《荣誉勋章》

2010年老牌第一人称射击大作《荣誉勋章》在转战现代阿富汗战场后再度归来，尽管这是一款毁誉参半的作品，但他带给老玩家们的感动还是有目共睹的。关于本作，在Greg Goodrich接受媒体采访时曾说，"不是我们选择了阿富汗，而是阿富汗选择了我们"，"我们有自己的故事，一个讲述独立小队的故事。而那里(阿富汗)正是适合作为这个故事的舞台，所以我们做出了这个决定。"作品在对战争真实气氛的渲染和对枪械声音效果的表现上极具真实，但是不完善的故事情节却成为了这款《荣誉勋章》的硬伤。

Greg Goodrich在刚刚出道时曾参与过《雷神之锤2：清算》的制作，这对于他以后的职业生涯发展来说是一段极为宝贵的经历。而后当他成立Gray Matter工作室后，一款大家极为熟悉的FPS游戏——《重返德军总部》就此诞生，这也为Greg Goodrich和新成立的Gray Matter工作室带来了名利双收的效果。而《重返德军总部》也获得了当年由互动艺术与科学学院所颁发的"年度最佳游戏"奖项。后来，Greg Goodrich虽然转战电影、出版等多个行业，但他所取得的最大成就还是莫过于作为一名游戏制作人。直至2010年10月，伴随着《荣誉勋章》的强势回归，Greg Goodrich又在自己游戏制作人的履历上留下了浓墨重彩的一笔。而在作品制作过程中，为了更好的找到游戏中所要渲染的氛围，Greg Goodrich甚至模仿游戏角色Dusty蓄起了大胡子。不管外界的评论怎么样，最起码Greg Goodrich这次让《荣誉勋章》系列的老玩家们看到了希望，我们也完全有理由去期待一款能够真正重回巅峰的《荣誉勋章》。







结语：

众所周知，欧美游戏和日本游戏的游戏制作观是存在有较大差别的，欧美方面死活制作不出日式游戏，而日本人无论怎么修改，即使被改编为日版的欧美游戏在骨子里仍然是一股欧美风。东西方的文化传统不同，生活方式也有差异，日本人不待见欧美游戏，欧美人不喜欢传统日式游戏的慢节奏。可是随着经济全球化浪潮的席卷和游戏产业近几年的快速发展，双方同时意识到，固步自封其实是很难使自身取得进一步突破的。特别是近几年，欧美游戏市场风头正劲，大有盖过当年龙头老大——日本市场的势头，不过竞争在今后会慢慢淡出双方的主要话题，或许相互学习、大胆借鉴才是今后推动游戏业发展的发动机。

当然，无论如何，双方的文化交汇对于玩家来说总归应该是一件好事。试想一下，如果没有业界内相互的合作，那么恐怕我们也就会与《恶魔猎人》、《合金装备》和《生化危机》等这些脍炙人口的知名系列永远说再见了。以上对于这些欧美游戏制作人的介绍，也希望能够帮助大家开阔眼界，从而能在今后的游戏生活中获得更为丰富、真实和积极的游戏感受。

非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期

12.11-12.31



主任 宇多田

终于算是把今年要买的游戏全部买完了，接下来又是新的一年，这让人蛋疼的轮回什么时候才是尽头啊？不过咱乐在其中~《高达无双3》入手之后一边玩它一边又翻出了香蕉3继续啃食，打算把这两个砍草游戏一起白金，不过我估计BASARA鸭梨很大，那纠结的奖杯列表究竟是谁想出来的啊！另外《第三次生日》素质不俗，也对得起我们这些人对她的期望，正在玩本作的玩家一定要支持咱做的攻略。《恶魔城 暗影主宰》日版普通版卖到650，到年尾了还给我来这么个刺激，我恨乃！



科员 蔬菜汁

这一时间档的游戏最大特点就是妹子，几款颇具人气的游戏，《第三次生日》、《光明之心》再加上《AKB48》，都离不开妹子，《第三次生日》的主角aya就曾经以职业OL装的秘书扮相+长腿造型频频亮相于各大游戏杂志，而《光明之心》干脆加入了蕾丝丝袜、猫耳萌女仆，将路子进一步扩充，不过以上两款游戏再狠也狠不过《AKB48》，干脆请来日本最大的真人偶像团体拍写真、拍视频，作为游戏中的真人CG频频使用，月间妹子游戏点评即将上演。



清洁工 赤银

最近一直处于想猎人而又猎人不能的状态，于是单人任务停止在HR5了。倒是每天下班后龙哥会纠结一干猎人众陪他刷逆鳞，可惜目前为止他想要的火龙、雷狼逆鳞还一只都没出。于是又开始刷上位迅龙，目前莫邪、龙哥都是一身上位迅龙套，赤银把迅龙脚换成了南瓜S。降了十几的防御力省去了刷珠子素材的时间了，而且比迅龙腿美型一些呢。不过到上位为止做的蝴蝶S、南瓜S、迅龙S不知为什么都是弱火的orz另外想做的冰牙龙套毫无疑问也是弱火的……好吧，不如让我们试着去刷下载任务的双轰好了。



被研究 肥皂

受上期做特企的影响，回去后又翻箱底找出跑酷游戏《镜之边缘》进而玩得不亦乐乎，不得不赞叹一下这游戏真是做得大有才了，不过在此得敬告晕FPS的玩家远离本作，否则你一定会比晕船还惨。又受到海K童鞋的影响，我想买PSP go了，那便携性、那小滑盖，再加上已经成功破解，对我的吸引力简直太大了。可是当我摸过已经瘦身成功的钱包后，只得无奈作罢，心想还是老实点留两钱儿等着过年吧。《怪物猎人 携带版3》还在继续，终于挣扎到上位了……

30分 高达无双3



PS3 X360

NBGI
2010年12月16日 1~2人
动作冒险 全年龄

本作由无双系列的ω-Force团队制作，结合经典动画《高达》系列题材与无双游戏架构的动作游戏《高达无双》系列最新作，游戏继承前作优点，追加全新要素和全新渲染手法，给玩家带来全新的游戏感受。

推荐人群
- 高达FANS;
- 无双游戏爱好者;
- 追求爽快手感的人;
- 有充足时间砍草的玩家

从买到游戏刚开始玩就觉得本作有点意思，也许是太久没有玩到好玩的无双作品了吧，相比前两作本作的设定相对更加合理，机体取消了等级设定，也不再是刷各部位零件，而改成刷取机体的开发设计图，游戏使用的全新渲染效果也很出色，另外加入的新人物新机体让游戏更加耐玩，总之这是现如今难得的无双佳作，这让我们更加期待明年的356啊。

本来对高达游戏特别喜欢，不过不包括无双在内，当然这个分数不包括个人意见在内，体现了公平、公正和客观的原则。首先是手感比前代要好，不过也有限，可以拿到很多机体，不过还得考驾照，这……这设定有点让人想骂街啊。难度方面继承了无双系列的特点，基本上初上手的人都不会轻易挂掉，抛却旁的不说，作为出火游戏，浅尝一下还是可以的。

比起高达无双2，本作可以说是进步不小呢。虽然在动作层面上和真正的无双还是有点差距。而机器人的速度感爽快感和A.C.E.系列也差着一截，可以说是高不成低不就吧。不过对于各种高达动画的爱好者，一切都可以靠爱来弥补的吧。听到熟悉的人说出熟悉的台词，驾驶那熟悉的机体驰骋战场，一机当千，也算是种难得的经验了。

在本作之前真的已经很久没有碰过《无双》系列了，《高达无双3》倒是可以先暂时救个急，但比起本作来说我还是更加期待年后即将发售《真356》。本作最大的亮点不得不说是它的画面，经过全新的绘图，本作的画面之精美的确超乎了我对《无双》系列的一贯印象。不过《无双》系列的最大硬伤——手感不足仍然没有得到很好的改观。

31分 光明之心



PSP

SEGA
2010年12月16日 1人
角色扮演类 12岁以上

本作是继《光明之泪》和《光明之风》之后推出的系列最新作，以"心"作为故事关键所在，叙述流浪到和平岛屿上的主角遇见了失去感情的神秘少女，并借由与岛上居民心灵交流取回少女感情的故事。

推荐人群
- 美型人设控;
- 声优控;
- 系列FANS;
- 角色扮演类痴迷者

这游戏吸引我的地方是Tony大神的人设，还有那华丽的声优阵容。游戏画面一开始感觉很一般，不过认真观察做的还是很仔细的，比如人物的表情，树木的摇动，河水的流动等等，另外本作支线任务也很丰富，在进行主线的同时完成众多的支线可以获得更多的游戏乐趣，最后说下本作中的面包真是无处不在啊，网上有玩家戏称本作是"面包之心"。

猫耳女仆装、蕾丝袜裸露少女……这些让你想到了什么？没错这就是已经上市的死硬派传统日式RPG游戏《光明之心》中的人设。正所谓工欲善其事必先利其器，美型人设是剧情的展开的一大利器，能够更好地将玩家带入到充满异世界幻想的游戏故事中。对声优控来说，水树奈奈、白石凉子等名声优的加盟演出也让本作增色不少。本月当之无愧的大作。

TONY大神的人设和众多大牌声优的加盟，对于赤银来说真是无可挑剔了。但是非正常人类游戏评分就是个挑刺的地方，所以还是让我谈点不足吧。首先是开始的女主角选择，之前听说声优是同一个人，没想到全部台词都是一样的这是怎么回事？性格也完全没差别，TONY大神的人设不能这么浪费的吧！加上剧情方面稍显贫血，姑且给8分好了。

Tony的人设，够华丽的声优阵容，唯美的画面，考究的对白，本作拥有着传统日式RPG的唯美感和故事张力。对了，关于本作的"面包"不得不说，这一要素在游戏中发挥着不可替代的作用，这对我最大的好处就是每天早上只要一见到《光明之心》就能想起自己忘记吃早饭了，于是，玩了本作之后我干活都比原先更有劲了，一口气也能上五楼了。

28分

闪电十一人3 世界的挑战 奥加篇



NDS

LEVEL 5
2010年12月16日　1人
角色扮演类　全年龄

本作是和12月在日本上映的剧场版动画《闪电十一人 最强军团奥加来袭》进行联动的故事，讲述响木为了创造没有足球的世界带领着他的队伍从过去来到了円堂的世界，我们要做的当然是阻止他们的阴谋。

推荐人群：
- 系列忠实粉丝；
- 喜欢必杀足球的人；
- 热血小青年；
- 体育爱好者

首先我算是《闪电十一人》的fan，其实我很不喜欢这种充斥着必杀技的足球题材，但是依旧玩的津津有味，本作不是只能说是3代的一个延伸，为的就是在剧场版动画上映的时候多赚一笔，不过玩家为了把整个故事全部摸清也只好买单了。游戏依旧是系列一贯的游戏方式，剧情也是继续老套的拯救世界，不知道再这样下去还有没有外星人给他们征服了。

日本游戏界的通病就是透支名作，奥加篇的质量如何自有公论，但是赶在圣诞节和新年之际发售而且距离《闪3》的前两个版本发售时间如此之近，实在让人联想到之前的无双泛滥。本作主角是来自未来、希望改变历史的奥加军团，而剧情接近于圣诞节前后在日本上演的《最强军团奥加袭来》，其实大部分球队、技能等要素还是继承了《闪3》的前两版本。

对于足球，赤银并不太感兴趣，因此对于布阵指挥啥的很不在行，而对于这种即时战略RPG式的足球大杂烩，真的就谈不上不喜欢了。游戏人设实在不给力，一句话说就是幼稚孩子气。或许是因为赤银已经老了吧，对于这种中学生大概会很喜欢的东西已经跟不上潮流了。本作作为资料篇，虽然加入了不少新的细节，但总不免给人一种炒冷饭骗钱的感觉。

本作虽然在《闪电十一人3》的基础上追加了很多新剧本、新角色以及新地图等要素，但毕竟是为了赶在剧场版《最强军团奥加来袭》上映前发售的作品，只为抢人气，倒是游戏本身的素质就不敢保证有什么明显的进化了。不过最值得称赞的仍然是我之前最喜欢的各种夸张必杀技，本作号称必杀技种类更是达到 300 种以上，这下可有的看了。

31分

第三次生日



PSP

SQUARE ENIX
2010年12月22日　1人
动作角色扮演　17岁以上

本作是由SE制作，1998年3月发售的《寄生前夜》系列最新作，故事以2012年的纽约作为整个事件的发生地，讲述了具备特异功能的女主角AYA为了对抗神秘的噬人生物「扭曲者」所展开的壮丽战斗。

推荐人群：
- 系列忠实玩家；
- AYA的追随者；
- 此类游戏爱好者；
- 有PSP的人

能玩到本作，除了泪目还是泪目啊！《寄生前夜》寄托了我太多的回忆，虽然本作制作人再三强调这不是系列第三作，但是在我们玩家心里这些都无所谓，能控制AYA再上战场我们还有什么好抱怨的？游戏画面绝对没的说，不过游戏模式的变化一时间还是无法接受，另外不知道在本作发售之后SE有没有考虑真的给我们玩家弄一个《寄生前夜3》出来。

本作最大的失败就是……2010年已经过去了，原定于2010年冬天发生的那场大灾难并没有发生，如果设定在2011年的话，也许一切都会有所不同吧。怎么都不能相信Aya这个柔弱的女孩能担负起拯救世界的重任，不过玩起来最方便的莫过于不用瞄准，另外，剧情动画也很充实，可能是年代设定和女主角太柔弱的原因，很多玩家都表示对本作感到不满。

玩了这个游戏让我想起了几年前PS2平台上临终的大作之一《最终幻想7地狱犬的挽歌》。同是SE社的作品，同样高超的CG、即时演算水准、同样的自动瞄准枪械游戏。不过记得当年FF7DC的评价似乎不高，虽然赤银还算喜欢吧。帅哥文森特换成了美女阿雅，不知本作的人气是否有变化呢？可惜，对赤银来讲这不过算是个小品作罢了。

如果不把本作与《寄生前夜》的名头联系在一起，作为一款独立作品的话游戏的素质绝对没的说，但是既然与《寄生前夜》有所瓜葛，我只能说其中的很多改变都略欠考虑，让很多《寄生前夜》的老玩家些许都会感到些许失望。不过既然连阿雅姐姐都亲自披挂上阵了，我们也不好再抱怨什么，仍然期待正统作品《寄生前夜3》发售。

25分

1/AKB48 和偶像谈恋爱



PSP

NBGI
2010年12月23日　1人
恋爱冒险　12岁以上

本作是以“终极恋爱妄想游戏”为目标制作的恋爱冒险游戏，游戏中玩家将会被著名女子团体AKB48全部成员爱上，在拒绝了一个接一个明星的告白之后选择自己心仪的女生与之交往，最终成为你的恋人。

推荐人群：
- 单身男人；
- AKB48的FANS；
- 恋爱游戏热衷者；
- 有妄想症的人

首先我不喜欢这种恋爱游戏，其次我对AKB48大部分妹子都没兴趣，所以这游戏对我来说没有什么吸引力，不过可以和明星恋爱这还真的是众多男人的终极梦想，游戏中众多的可爱mm任君挑选，从中挑选一个自己喜欢的然后发展各种各样甜蜜幸福的事件，不过千万不要沉迷在虚拟的恋爱当中忽略了身边的那位啊，小心因此引起的各种不良后果……

本作在台湾被宣传为终极恋爱妄想游戏，作为恋爱模拟游戏，本作可谓是大手笔，不同于DS上的全民妹子恋爱游戏《Love Plus》，《AKB48》中使用了大量的偶像真人照片，而且本团体偶像人数众多，不光是写真，当剧情进展到一定程度，还可以看到动态的小视频，玩家借此可以随意YY，这也就是为什么被台湾使用如此宣传用语的原因了。

说实话，赤银对这些3次元女生完全没啥兴趣呢。或许是我接触的不深，总感觉就是一群小女孩被捧红成偶像，然后在一起胡闹的组合而已。于是实在很难理解哪些AKB饭48人每个版本收一遍的行为。好吧，或许对于可爱的人来说，这真的是个好游戏。能够和自己喜欢的明星谈恋爱，想想或许很梦幻。不过可惜，这种梦幻与我无缘了。

能和明星谈恋爱？这听上去倒是很有吸引力，只不过AKB48虽然妹子众多，但我对于这一团体并不感冒。其次，游戏系统没有任何创新，本作能做到的其他同类游戏也能做到，本作不能做到的一些事请其他同类作品也能做到，这就使本作处于了一个很尴尬的境地。另外，此类游戏还是不要沉迷于其中为妙，否则后果不堪设想……

研究中心病历：

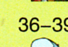
年底一般都是大作聚集的时期，不过总感觉今年不怎么给力啊，不过有两三款自己喜欢的游戏足够了，自从上次公布自己的PSN之后有很多读者加我，可惜工作比较忙，没有太多时间和大家联机游戏，不好意思哦。最近玩的游戏里可以联机的貌似只有《高达无双3》了，如果有朋友看到我在线可以发纸条给我，我属于稀有品种，能看到我在线很不容易，各位绝对不能让我跑了啊……（这话说的感觉好奇怪）

自从进入次时代之后，联机成为了一件很简单的事情，可以和从未谋面的人一起游戏很有意思，俗话说天下玩友是一家一点也没错，前几天就有一个英国的朋友加我好友，我用自己烂的不能再烂的英语和人家聊了一会，他还介绍了几个德国哥们给我认识，虽然在交流上有些吃力，但是依旧聊的不亦乐乎。

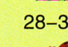
读者们拿到这期杂志的时候应该已经是2011年了，宇多田在这里给大家拜个早年哦，客套话不多说，反正以后请各位继续支持我们。

评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

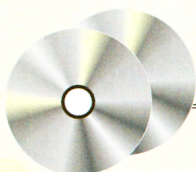
くまの部屋



小熊专栏第二期，上一期任性的做成了那个样子，没有被读者丢西红柿反而被夸奖，这个世界真的是太美好了。半月一期的速度让我又开始对这期的专栏内容发愁，而且咱没那么多钱买模型，所以不能像赤银那样看图说话（赤银：这话听着有点不爽哦~）开个玩笑而已，本人目前只有两款MG，和赤银那一墙的模型盒子根本没得比啊，不过最近倒是很有冲动入手下一个模型，唯一阻拦我的就是那瘪的不能再瘪的钱包……囧

这期制作周期中貌似有好多节日的说，冬至那天妈妈发来短信说要吃饺子，不然会冻耳朵，所以晚上召集一干人等从楼下的饺子馆订了好多饺子，最后没想到赤银和菜汁吃的还没有莫邪多，不过吃的最多的还是我和肥皂啊，话说那饺子味道还不错，这个冬天我们不用担心冻耳朵喽~ 除了冬至咱还再次来到魔都和某白痴过圣诞节，因为时间的原因不能仔细的到处走走转转，不过还是要感慨一下这城市真的太漂亮了，希望以后可以有个比较长的假期来这边好好晃悠一下，不过仔细想想我们这行有长假的可能性不大……

闲扯了这么多东西之后让我们回归主题，本期「くまの部屋」主题是“推荐”。



Goodbye Happiness







可爱的快递员终于把我期待已久的包裹递到了我的手中，包裹里装着的就是这次我要给大家推荐的一张CD——《UTADA HIKARU SINGLE COLLECTION VOL.2》，宇多田光的第二张单曲精选集。

这张专辑是宇多田光在暂别歌坛之前最后一张CD，作为一个时期综合性的精选集，本张CD绝对物超所值，不单是因为第一张CD里13首歌曲首首经典，而且还有5首全新制作的歌曲收录在第二张CD当中，其中最最让我们光迷感动的就是《Goodbye Happiness》了，如果是第一时间预定这张精选集还会得到一张《Goodbye Happiness》的PV版DVD，看着那只属于HIKKI风格的PV，那一个接着一个的经典镜头，这全部都让我们这些光迷鼻子酸酸的，不过我们相信HIKKI会回来的，一定！

这次的精选集也许刚拿到手里的时候会觉得全部都是黑色，其实这是宇多田光自己的要求，那黑色的星空可不是简简单单的一张底图哦，那是小熊星座的分布图，HIKKI不愧是熊女啊~ 另外这张CD还送了宇氏护身符一枚，里面也是一只熊哦，把她放进自己的钱包里面让HIKKI时刻陪伴在自己身边吧。（别问我为什么知道，我才不要告诉你们是我手贱把护身符的纸袋打开了呢……）

PS.虽然盗版不好，但是介于国内很多人买不到这张CD（不知道国内以后会不会代理发行），跨国邮费又贵的离谱（我买的这张CD本身400元不到，邮费就花了200，不过有想买的读者可以选择国内的代购，但是一定要小心不要被骗啊），所以我把这次精选集里面的5首新歌打包附赠在了本期的“电击收藏”里面，喜欢HIKKI的读者可以把这几首歌拷贝到自己的MP3中哦。

最后附上本次精选集的歌曲目录以及小熊这长CD照片（另外左边三张照片最下面的是小熊见到HIKK时候索要的签名），照片是用我手机拍的，不怎么清楚还请各位多多见谅哦（话说之前给赤银拍模型为什么感觉还不错呢？难不成真的是我个人的技术问题？我才不会承认呢！）

Disc 1

01.Prisoner Of Love
02.Stay Gold
03.HEART STATION
04.Kiss & Cry
05.Beautiful World
06.Flavor Of Life-Ballad Version-
07.ぼくはくま
08.This Is Love
09.Keep Tryin'
10.Passion
11.Be My Last
12.誰かの願いが叶うころ
13.Beautiful World -PLANiTb Acoustica Mix-

Disc 2

01.嵐の女神
02.Show Me Love(Not A Dream)
03.Goodbye Happiness
04.Hymne à l'amour~愛のアンセム~
05.Can't Wait 'Til Christmas





WINNING ELEVEN

《胜利十一人》，也就是大家嘴里说的“实况足球”，作为本期推荐的游戏就是这个大家非常熟悉的WE了。虽然在国内知道“实况足球”的人已经相当多了，但是这几年WE的疲软和对手EA的FIFA的强势形成了鲜明的对比，我身边就有很多人从WE跳到了FIFA的圈子里面，所以我觉得有必要再次把WE推荐给大家。这里我需要先明确一点我并没有用WE和FIFA做比较，关于WE和FIFA两个游戏谁好谁劣的话题我不想参与，因为我个人认为根本没有必要，玩家想玩哪个是自己的自由，而且完全可以两个游戏同时玩，干嘛非得争出一个结果呢？有这时间还不如约几个朋友踢几场球开心一下。

自从进入次时代之后WE就好像迷失了方向一般，也许是制作人太急于做出一个进步非常之大的作品给玩家，可是却弄出了一个被人们称为半成品的《WE2008》，到了09和10虽然一直都有进步但是却始终不能让我们这些一直玩过来的玩家满意，而今年最新的《WE2011》终于让我们看到了KONAMI一次成功的进化，不仅找回了之前属于自己的东西，而且大胆的尝试创新也很成功，至少我个人是这样认为的。

本次2011中最大的改变就是对于力度槽和方向键的应用，之前那种系统帮助锁定传球方向的游戏方式已经不复存在了，如果你还指望只点一下△或者×就可以把球送到自己队友脚下，那么对不起你会失望的。在本作中传球和直塞都必须配合自己想要出球的方向键才可以，而且这些情况下都会出现力度槽，方向和力量两者只要有一个失误了那么结果都不会是你想象中的那样，甚至很有可能把球直接送给对方让对方打出一个很漂亮的反击或者进球。这个设定对于新手甚至要简单一些，因为我们一路玩过来的老手已经太熟悉之前的游戏模式，突然变化如此之大很难一下子适应，在这过程中也许还有人会放弃本作，但是我希望大家可以耐心的去熟悉本作的操作，KONAMI的这个大胆的尝试并不失败，反而在你熟悉之后会觉得“这个设定实在是太好了”这样的感觉，因为这样子球场上更加趋于真实化，熟练运用后还会踢出更加真实更加漂亮的足球，总之就是要敢于尝试新鲜事物，试问如果WE一直都是之前那个样子没有突破，那么我们买来游戏仅仅是为了那最新的转会阵容吗？

除了上面提到的这个改变之外，本次的《WE2011》在球队战术风格以及球星能力卡片方面也作出了更加趋于真实的改变，虽然看起来这方面的改变并没有那么的明显，但是如果多踢几场尝试不同的球队风格设置你会觉得本作在这方面比前作更加体贴玩家，不过游戏业有不足的地方，比如很多球队的默认阵型就很让人无语，这种基本信息的错误应该很容易避免的，不知道KONAMI是不是因为太注尝试改变而忽略了这些细微的地方呢？这里建议玩家多多摸索自己适合的球队阵型和风格体系战术，不要总认为系统默认的就是最好的哦！那样会在对战中吃大亏的。

最后再夸赞一下本次网络对战方面的进步！我们终于可以踢几场像样的比赛了，延迟和卡壳得到了最大限度的控制，至少我到目前为止还没有遇到过没办法游戏的情况，当然国内玩家联通和电信之间依旧是很悲剧，不过这个就不能怪罪KONAMI的网络服务器了，要抱怨我们也只能抱怨我们伟大的XX和XX……另外本作新加入的在线大师联赛也很有趣，有条件的玩家可以在这里感受一下最接近于真实联赛的比赛吧。

总体来说《WE2011》是款很出色的游戏，我们也能看出KONAMI慢慢趋于正规的游戏开发，保持这个势头下去我相信“实况足球”还是我们最爱的那个“实况足球”，请玩家们多一份耐心，多加尝试和练习，那么，就让我们在绿茵场上见面吧！

结语

呼~这一期咱的专栏又到了收尾的时候了，上一期专栏出了之后有读者问我小编形象眼睛颜色的问题，难道你之前没有看出来吗！太让小熊伤心了，咱这眼睛是在COS我心目中第一游戏女主角YUNA。还有栏头部分的小编形象里咱手里牵的那个是小驯鹿，请大家不要再猜一些稀奇古怪的东西了哦。另外读者对我的专栏有什么好的意见和建议可以在回函里注明，也可以让莱汁叔转告给我，那家伙自从公布了QQ之后就成天在线，让他当我的通讯员吧，掐腰！木哈哈哈哈哈哈哈~ 好了，这期宇多田的专栏到此结束，咱们下期再见~

とある赤銀の偽紅魔館 スカーレット



有人云：某银忙昏了头令人发指地用年末要做总结为借口为自己撑版面。笑止，咱明明是在光明正大地在挑战最短制作时间与字数图片比例极限的说！好吧，上期的年终回顾确实有些凑合事，不过人生路上总是要回头看看自己走过的过去，才能更加清楚明确地向着未来走下去不是吗？所谓忆往昔，峥嵘岁月稠；看今朝，别有一番风流在心头……咳咳，新的一年红魔馆还请多指教了。

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：伪宅赤银的红魔馆vol.13		2011年1月X日
伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
铜版纸	人数无限制	2Page	死神的13岁





把蝴蝶腰脚换成下位的话可以同时发动见切+3和雷耐性大，不过防御力要低差不多100点orz



负面技能防御性能减对于不能防御的武器毫无压力。

有的同学看了上期的攻略表示很不满足。其实赤银也很不满足！但是由于页面的问题，除非出攻略本，否则再详尽的攻略想必也是没法登上杂志的了。而且由于目前重视程度不够，赤银需要做好多其他的工作，完全没时间专心猎人，于是更加独到的见解和打法研究，对于目前刚到上位HR5的某银也确实力不从心……于是让我们说些实际的。

其实，赤银在玩村任务和集会下位的时候一直有一种感觉：**“这作的难度是不是下降了？”**毕竟在Wii上3tri的时候，单单一个狗龙王赤银也是试了N多武器、N多打法之后才最终靠锤子大地一击洗头洗脚实现训练所S推到的（或许是因为3tri初期没有太刀？）。后面的彩鸟、土沙、灯鱼、海龙更不必说，都是充满了血和泪的回忆。然而到了本次的MHP3，村任务没用多大的功夫一口气清到雌火（虽然途中穿猎人装被饮料任务白兔兽滑雪坐得够呛，刷了一套**青熊土沙防御力UP大**之后一直穿到村毕业），赤银不禁感叹这游戏的没挑战和不给力。此后，虽然遇到了**雷狼龙**，它的攻击使人从中感受到魄力的同时充满了帅气与华丽，但是，悲剧的但是，在防御力UP大面前其狭窄的攻击范围很难造成致命的伤害（当然除了某次穿赤甲装雷耐过低的场合，那就等着**拍>电>继续拍>晕>连续拍>猫车**的循环吧）。之后的迅猫、轰虎、白角也都感受不到系列中曾有的压力，大下巴爆锤和婴儿肥尾槌靠着大开大合的攻击占据了些风头，可惜在疲劳后的虚弱使二人的最大攻击成了最大的破绽，最终逃不过被人推倒挖矿的命运。值得一提的是**炎戈龙**，这是唯一一只（在赤银陪龙哥刷雄火龙逆鳞途中不知不觉造出雄火套之前）对赤银造成无法完成任务威胁的怪物（可惜村任务怪的血太少，最终还是被捕获了）。哪怕在Wii版中靠着水属性大海龙斩击斧全破杀补N条“阉割”的赤银，也被其频繁的火属性异常效果搞得任务中50%以上的时间都在滚和吃药（好吧，问题还是火属性耐性不够高）除此之外，虽然乐趣还是乐趣，但狩猎中最重要的一环**“卡怪”=从各种失败中吸取教训不断进步的过程**，却似乎少了些什么。

好吧，这么长的前置实在不好意思，该进入正题了。正如本次的怪物猎人一样，经过村、集会下位的铺垫，升入上位HR4，才表示游戏正式的开始。最初的关键任务双熊、双狗、彩鸟、毒水兽或许感觉还不是太深刻，但是当你进入**双猪王**的任务你会发现下位居然是那么的美好。可怜的猪王终于摆脱了龙套被推的宿命，无限（∞）回旋冲刺对于刚入上位的猎人来说简直是必杀，更不用说和多只小猪乃至Boss怪同区的时候。**不要以为将下位上级装备升到顶了就可以安全了哦？**你会发现，**这样的装备有问题！**上位初始装备的防御力甚至比你现在的装备升满之后也不会低多少，强化之后自不用说。刚到上位的猎人们，是时候换一身**最好的装备**了！

于是乎，赤银在这里为大家推荐几套上位初始装备，希望在大家上位开荒狩猎中能有些帮助。

说起最容易制造的高性价比上位武器大家会想到什么？稍微制造过一些武器的同学就会知道，没错是**迅龙武器**。拥有进军上位实力的你，刷下位迅龙想必早已不在话下，拥有高斩位高会心的迅龙武器应该已经造出几把自己常用的了吧？接下来只需要刷几个上位初始的6星任务，顺便采几次矿做两次昆虫任务基本上便可进行一次升级了。出现HR5的紧急任务后便有上位迅龙可以刷了，不过这个紧急中有刚才提到的野猪王乱入，加上攻击力强化的上位迅龙，即使有了武器没有防具照样很危险的不是吗？这时候赤银给你推荐的就是一**上位昆虫装**了。拥有见切3、雷耐大、耳栓、和气绝无效的强大技能（由于护石及装饰品不同发动技能也不同，需要取舍）。尤其是见切3配合迅龙武器，注定会成为克制雷狼龙的利器。要的素材几乎全部可以在农场获得，了头的超电雷光虫、手的毒怪龙浸出和脚的怪物浓汁，超电刷过雷狼逆鳞的同学应该有不少，毒怪的话12月22有个下载任务10只毒怪随便刷，浓只要上位50只飞虫任务毒杀一定几会出（刷毒龙幼崽也可）。实在做不来的话用下位昆虫装相应部分代替也全没问题，除了防御力会稍低点，重技能都可以出。

除此之外，另一套拥有回避性能、集中、道具使用强化和陷阱师的**南瓜**也可以较容易的做出来，防御上虽稍于昆虫装但是拥有较高的冰耐性可以为对抗冰碎、冰牙等冰属性怪的初始备。由于其强大的回避性能，对抗**各乱入的恐暴龙**也不在话下！

有了这两套在手，相信足够能撑我们刷出其他上位高级装备了。什么？你说这两身的火耐性如何？貌似是-2和-20……什么？火龙怎么打？**只要被火球喷到就没什么大不了的嘛**。陪哥刷了20多只火龙不出逆鳞（除了哥之外大家都出了）锻炼出来的技术，是该发挥的时候了！什么？你一场就逆鳞所以没刷过雄火龙？好吧，去刷鸟和赤甲兽套装好了。



赤银推片区 凉宫春日的消失

最适合圣诞前看的一部片子（啊……貌似大家拿到书的时候已经元旦过了哦），原作Fans必看之作。可恶的阿虚你就那么喜欢春日吗？难得长门作弊让你进入她的攻略路线了……好吧其实你是想留下各个后宫的特殊能力那样才更有趣的吧，哼。果然还是虐子比较可爱嗯，肯定。



赤银推片区 高达OO剧场版

神（棍）片不解释。虽然之前看过剧透，但实际看到时候的雷度果然不一般。倒不是说不好看，机体、战斗都挺精彩的，问题是剧情。为什么最终战伤亡率70以上，可是众男女主角一个都没死？（好吧，哈姆太郎死了……）大众脸那么好欺负的吗？战争的残酷完全体现到了（避免歧义空一下）不起眼的地方去了。至于什么外星人ELS、变革者、各种打不中、各种打不死、各种狗血、量子移动、母星开花什么的都懒得吐槽了。尽管看得津津有味，但不会想看第二遍的就是这样一部片子了。果然还是第一季就完结了的话会比较好。



↑看过OO剧场版后赤银的状态。

红魔新闻眼

正如上期所预告的，本期伪宅新闻眼如约复活，内容也是之前说过的C79。尽管本期电软截稿日与C79最后一天重合，在我写下这些文字的时候圣战还没有开始，而若等开始了再写估计某些人要把拖稿的赤银鞭打致"屎"了。于是让我们来做一下前瞻好了，大家如果对赤银推荐的东西有兴趣，看到杂志后请关注各CM相关论坛下载，实在找不到的话可以上微博找赤银索取嗯。http://t.sina.com.cn/1864905707

首先向大家推荐的是Yellow-Zebra的经典系列作品——第五届东方M-1相声大奖赛。要详细说明的话或许要从"东方"说起？长话短说这是一个多次同人作品，描绘了一个名为"幻想乡"的世外桃源中各种千奇百怪少女之间发生的多彩故事与羁绊。而这里所说的东方M-1相声大赛就是将其中的人物作为主角进行的日式漫才大奖赛。作为知名的东方同人音乐CD制作团体，Yellow-Zebra自2007年开始每次冬季推出一届，其剧本和BGM音乐编辑以及主持人森近霖之助的配音都由作者**らんてぃ**一人包揽，可以说是与东方作者ZUN比肩的才子了。最初的第一、二届只有CD音频，而第二届之后nico视频上出现的职人手绘配图动画促使了第三届的DVD动画化，之后的第四届和本年度的第五届也都以更为丰富的动画形式来表现。对于一切熟悉、喜欢东方的朋友来说无非绝不可错过的一套年终大餐。更详细的介绍大家可以参照官网http://yellow-zebra.com/

（本期电击收藏将附赠其宣传片PV）



怪物猎人的工口本10



282期第四次赤银的红魔馆中有所触及的著名猎人同人漫画，由于其美型的人设和〇×的剧情以及作者对于怪物猎人（工口）装备的"爱"而备受广大猎人玩家们的好评。而本次工口本10的具体消息在本期红魔馆制作的现在还没有公布（虽然已经确认在画）。想要了解详细内容的同学，请参考作者**うどんや**或是鬼月**あるちゅ**的博客官网（由于某些原因这里就不给出地址了，见谅）

ちっちゃくないよっ!!《人家才不小的！！》

最后是每年恒例的TONY大神本，根据大神12月26日发表的博客：

"貌似现在动漫方面《俺妹【才没有那么可爱】》很火，不过我这次的新刊却还是自作主张的选了画上上季的《WORKING!【迷糊餐厅】》本！……

虽然很想这么说，但是由于【有《光明之心》的】工作完全没时间画漫画（泪目

所以这次的C79本几乎都是原创画集。啊呜（汗【编注：这貌似是某月宫亚由的口癖】

其实真的想有时间的话好好画一下的……

结果完全不行

现在完全成了内容和题目基本上完全没什么关系的同人本了><

啊啊~好想画小鸟酱【小鸟游♀版】和小白杨【种岛学姐】的本子啊~。某山田和奉娇【编注：指用拳头来傲娇的伊波真昼小姐】也好想画啊><"

于是貌似如往年一般，是骗钱物的原画集。不过扫图还是要收的嗯。

那么，让我们圣战过后再相见吧！



とある偽宅の紅模分館

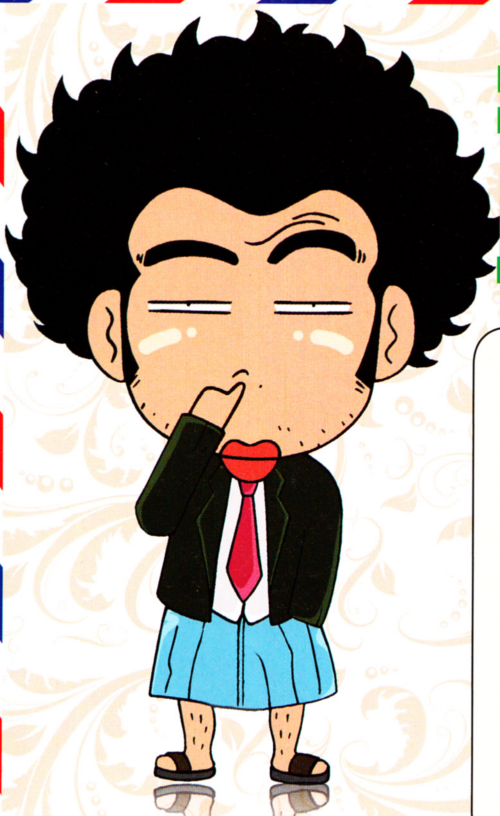
模魂真悟第二弹SD夜莺评测

咳咳，之前貌似说想评下RG红扎，不过想想从发售实在过了太久了（某银拿到也有快一个月了），上期做的话还好，这期再做是不是就太没时效性了？嘛，什么时候做好和RG78摆摆图赏好了。那么这一期正好赶上"国产"新锐品牌"模魂真悟"第二作SD夜莺的发售（而且SD拼起来比较容易）本着支持"国货"的精神，这次就让我们拿它下手好了。

嘛，说实话赤银好久没拼模型了……自从289期截稿前几天把蛋蛋Q拼好之后，时隔半个多月再次拿起剪钳心中倍感怀念。闲话少说，一拿起装模型板件的袋子，只听几声清脆的响声之后，四、五个零件掉落桌上。好吧，或许和快递货运质量也有些关系吧，但赤银认为关键问题还是在板件和材料上。仔细看看零件的出模还算精致，但材质上感觉略逊于BANDAI制品。虽然塑料纯度和用料赤银不是专业，但手感还是能感觉的出来的（嘛，和其他"国产"相比自然还是要好很多的）。其次板件设计，很多地方注料口过于纤细，一来强度不够，很多地方在运输过程中已经变形脱落，造成N多天然水口，对补色和喷涂有一定要求；二来不易于剪下，注料口与边框过近，相当考验剪钳的质量。除此之外有些可动关节过紧不易活动，而有些过松容易脱落。虽有分色但要达到封绘图片效果，果然还是需要喷涂的。嘛，缺点和不满也就这么多，模型整体来讲还是很给力的。其精细和复杂程度比起一般的SD要好许多，和HG相比也决不逊色。尤其是自带眼部发光机构和电池这一点相当给力。作为刚刚第二款作品这一系列来说，未来还是相当值得期待的。



蔬菜族观察日记



元旦了，改版加页了，阎家并没有加页，让很多读者很失望，所以这次特别中断一次“森老湿的故事”，毕竟内个话题太压抑了，利用这两页专栏的位置来进行一些“阎家”新栏目的试验，也可以作为阎家的补完。关于专栏的名字，一时想不起什么给力、响亮、一提就有胃口甭儿下饭的，于是在美编的皱眉、主编的催促和其他文编同事的侧目下，起了这样一个名儿，希望大家凑活凑活将就一下吧，可说呢，小编这边也挺不容易的。有的读者说，“你这专栏太好了”，有的读者说，“你这神墨啊~！”，有的读者问，“你还没被河蟹那？”，有的读者问，“PS3装了电子狗怎么才能不被办？”……自从公布了QQ号以后，每天可以收到很多的信息，作为一个以尽量回复为信条的普通人，小编也趋于人格分裂，所以请读者朋宇们有话尽量攒着，到了压抑不住的时候一起留给我。

下面的内容为蔬菜族们对经常来信的读者们的研究报告，作为年末年初的回顾，奉献给大家，本栏目将不定期插播，敬请关注。

另外，本次专栏中的某嘉宾味道较重，如果读者看过之后有身体上的不适，请及时与编辑部联系。

这次特别邀请到了三位客座嘉宾，分别是来自希腊圣域的蔬菜·星矢（伪），贝吉塔行星的蔬菜·吉塔（超级赛亚人状态）和使用了神秘方法万里迢迢不辞辛苦找到的10年后的蔬菜进化版（LV2）简称蔬菜大叔。大家有意见或建议，欢迎留言给小编，QQ：85711797。

特别鸣谢画手阿喂、小胖对本栏目小编形象给予的大力支持。

□文 / 蔬菜汁

比喻打的不好是不能刊登的！
——北京一个太多“糟糕想法”的童鞋刘子沛

288期回函卡上，来自北京的小童鞋，与艾德桑同属17岁这个尴尬年龄的刘子沛，使用了这样一个比喻，原文如下：“move就是一按摸棒，和Wii大同小异，而K则是体感一次全新的革命！燃烧吧！青春！”

蔬菜汁：在那句给力的结束语之前，把脑子里的糟糕东西整理一下，属性改为隐藏吧少年，你那句K是一次全新的体感革命这句话的潜藏台词应该是它能让我达到G点之类的吧，太糟糕了，比之前那句按摸棒还要糟糕15倍。在正规杂志上刊登这样的词是很危险的，下次想说的话就打上马赛克再寄过来吧。

蔬菜·吉塔：少年们的脑子都很灵光这点我深有体会，经历千辛万苦、在死亡边缘徘徊了好几次才学会超级赛亚人这看家本领，可是卡卡罗特的儿子悟饭那家伙居然很小就学会了，绝对是糟糕的东西看太多了。

这可是寄给电软的回函你到底要搞哪样！
——完全跑题的天津19岁男生李柘阳

回函是联系读者与编辑之间的纽带，更重要的是，编辑可以通过回函了解读者对游戏的需求和希望，一位来自天津名叫李柘阳的男生在寄给16年历史死硬派家用机游戏杂志电软的288期回函卡里这样写到“新年快到了，我要买ipad，买新ipad nano，欺负小女生，做实验（炸药，毒气，毒药……）”

蔬菜汁：小李，以后写信要有重点，尤其是回函，登上阎家一定要与游戏沾边才行，谁管你前面写的什么至少结尾写上一句“马里奥真好玩”之类的吧，不要让这边的编辑为难。另外，请不要在信里抱怨编辑把你的名字打错了这样无关紧要的事情好不好，重要的是搞清自己的错误好不好。

蔬菜·星矢：啊，你是来找茬的吧？那个什么阳，自从变身成为新一代青铜的领袖蔬菜·星矢以后，很久都找不到借口打一仗了，塞冬和迪斯都变乖了，你这绝对是在找茬吧喂！你看我这种眼神又出现了，小心以后不要让我再出现这种眼神哦，少年！

蔬菜大叔手札

●看来做这个专栏的编辑还是蛮行的嘛！（拍肩），居然可以想到拽10年后的自己来凑字数这方法。●我想，大家都想知道10年后的世界会怎样？其实不用说，看我就知道了，我就是一个活化石，看看这被空气腐蚀满脸褶子的脸！听听这被汽车尾气熏陶的嗓子！所以，珍惜现在吧，少年。●真是羡慕写专栏的这个10年前的家伙，看着他充满活力的身体简直想把他给掰了，现在眼神儿不济了、时不时就耳鸣，总之有进步的就是YY和脑内补完了，但是鉴于这是个全国发行的正经刊物，不能把习得的这些技能告诉大家，还请手捧这本杂志的少年们原谅，其实你们身上都有这种潜在技能的。（邪恶地笑）如果有读者问为什么不叫十年后的小沛来助阵这样的问题的话，那么我可以直率地告诉大家，内揍性……简直惨不忍睹，所以小朋宇们一定要远离（马赛克）。

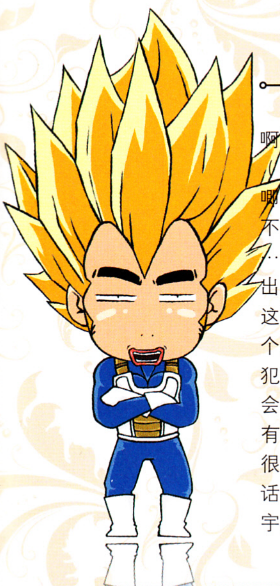
率直的人、腹黑的心
——新疆乌市“不知火舞家族”王凯亮

提起29岁的男人，大多数读者都不会感兴趣，觉得他们不但电脑里装满了属性改成隐藏的（马赛克），而且脑中全是（马赛克）和（马赛克），这里有一位29岁的老读者，在回函中，他称自己是亮亮，让我们来走进这个29岁男银的世界吧。285期回函卡原文：“风魔小猪猪（手机QQ男）：你好!我是从电软上看到你QQ的！可以聊一下吗？亮亮：好。我只是为了中奖，不是为了交友。嘛！然后淫笑着拖黑并删除。在这里，亮亮要对广大读者说声对不起了！野心+网游，电脑已经很卡了！表示压力很大。”

蔬菜汁：凯亮的来信就像国产电视剧一样，成了编辑部不可或缺（伪）的一部分，每次看到头像上写着歪歪愣愣的“不知火舞家族”这几个字的回函，就知道……啊，在世界的某个地方，那个29岁的家伙，那个电脑里拥有着很多“马赛克”的家伙啊，嗯！

蔬菜·星矢：年纪变大，头脑中就会产生一些歪七八糟的想法，很正常的。上次圣战仅存下来的两个黄金圣斗士之一的童虎老师，你知道他为什么会变得那么老吗？就是因为他（马赛克）的事情做太多了啊，所以，那些（马赛克），还是少做些吧，少年。

蔬菜·吉塔：啊，乌七八糟的事情吗？这边可是很多那种人啊，最厉害的就是卡卡罗特那家伙的老师龟仙人了……不过在我看来只是个战斗力只有几百的家伙，哼。



蔬菜·吉塔手札

●（冷笑）（摆POSE）（攒气）哇啊啊啊啊啊啊啊啊！（头发变黄毛儿）（炫耀超级赛亚人状态）……编辑乱入：喂，你有完没完，上一个上来就哼哼唧唧，我已经忍你们很久了，能行不能行？赶紧说人话，不行换人！那边还有一个5个人什么特种部队替补呢！）……●作为赛亚人的王子，咱感到鸭梨很大，因为作为出生地的贝吉塔行星被毁了，咱只能四处漂泊……说到这里，插一句题外话，刚才查我内个城管大哥，我只是个流浪的战士，不是卖艺摆摊儿的，如果下次你再敢冒犯我……你看我这种眼神，我出现这种眼神的时候可是会出人命的。●和现实世界的少年们沟通吗？哼，如果有讨厌的人就不用废话送他个冲击波，虽然规矩什么的很讨厌，不过要是有像打败卡卡罗特那样伟大的目标的话，就做好吃苦的觉悟吧。最后我要炫耀一下阿喂小朋宇为我设计的新战斗服，挖卡卡卡。

17岁……果然是一个坎儿
——北京的17岁“偏激少年”赵晨曦

下面是赵晨曦在280期和281期回函中，对喜欢的游戏和讨厌的游戏所作的评价，首先是喜欢的：“银河战士，大作，无理由！回归2D操作的重生！爽快的战斗与解谜！刺激的BOSS战！剧情的精彩，萨姐频频美貌！”接下来是讨厌的：“无双系列之《大蛇无双》，割草游戏，烂！歪曲历史，歪曲人物性格、性别、胡说八道，手感差还不厚道，这是光荣最差的游戏系列！”



蔬菜·吉塔：就性格这点跟我咋那像呢！肯定也跟我在七龙界的处境一样，老不招人待见吧？



蔬菜汁：一看就是一实在人，不随波逐流，我喜欢，不过小伙儿，有时候还真得憋着点儿别太实在了，编辑部这边可是有个真·无双fan呢，虽说是个隐藏角色，可是咱也不跟你太深说了哈。

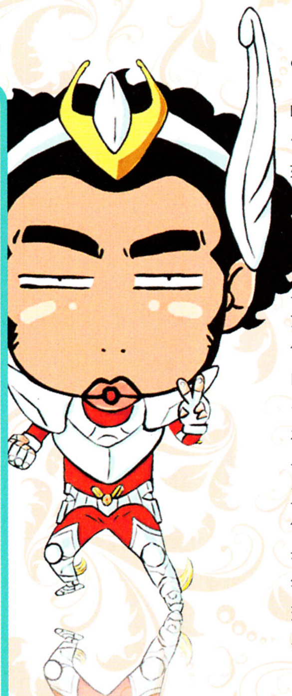
谁是最可耐的人
——小记辽宁营口日报社赵旭平父女

小时候学过一篇课文，谁是最可爱的人，于是这个句子就成为我们造句的一种格式，用以表达我们的心情。辽宁营口日报社的赵旭平先生在生儿育女后做出了一个大胆的决定，他带着自己4岁的女儿一起看《电软》这本死硬派游戏杂志，16年过去了，2010年7月的一天，编辑部收到了一个辽宁20岁女孩的来信，“从4岁时跟着爸爸看电软，一直到十多年后的我依旧坚持每期买电软，总觉得电软对我而言早已不再仅仅是一本杂志，而是挚友，是成长的伙伴！虽然很少给电软可爱可敬的小编们写信，但是我真的是一直在默默支持着你们，祝你们永远快乐。”

蔬菜汁：有时很怀念以前的弹球儿、洋画儿、拔根儿，没错儿，我们是死硬派游戏杂志电软，当你觉得生活得憋屈了、工作中被挤兑了，请翻开这本16年历史的活化石，希望它能带你走出困境，姑娘！替我们带你爸爸声好儿！楼下，注意队形！

蔬菜·星矢：有时候很怀念以前背箱子、箱子里的小短裤衩（青铜圣衣零件）、小背心（青铜圣衣零件），没错儿！我们是死硬派小强，憋屈了、被挤兑了，请回忆下我们小强们的遭遇，希望你能平衡！姑娘，带好儿啊！

蔬菜·吉塔：有时候很怀念以前的冲击波、元气弹、气功炮，没错儿，我们是死硬派超级赛亚人，谁让我憋屈、挤兑我了我就冲他发波，姑娘！有事儿跟吉塔哥说，哥波他！替带向你爸爸问好儿！



蔬菜·星矢手札

●（音乐起）蔬菜·星矢奔跑状，（大喊）嘿！嘿！嘿！嘿哈！……（省略开头动画及主题歌部分150字）●很高兴来到现实世界的二次元杂志《电软》做客，听邀请我的那位死鱼眼编辑说，电软在二次元的游戏杂志世界的生命力和影响力都相当于天枰黄金圣斗士的童虎老师，那么也希望借此机会，能扩大以蔬菜·星矢为首的新圣斗士小队的影响力，希望大家以后多多支持。●说起来，圣域这边的生活并没有观众想象中的滋润，倒不是因为现实世界的那位作者需要我们打这个王，打那个皇，毕竟这都是我们的份内事，没有埋怨的理由，要命的是，这青铜圣衣……实在太冷了，尤其冬天，遭老罪了。所以我也正在代表青铜们向负责制造圣衣的厂家联系，希望能把青铜圣衣回炉改造，不敢奢望像黄金圣衣一样厚实，至少来件儿斗篷也行啊。●被死鱼眼编辑拜托和少年们好好唠唠，那么，听说现实世界的日子也不好过，希望你们遇到困难的时候就想想我这个冬天还要穿着铁质裤衩儿背心儿被人打N次以后才能胜利但是却被现实世界的小朋宇戏称为“小强”的悲催吧，相信这些能给你们战胜困难的力量，伤痕！男子汉的勋章！●（片尾曲……省略50字）

毕业前与毕业后简直是两个世界
——上海感到压力很大的陈佳伟

迄今为止，编辑部收到的回函都是以学生党居多，社会人较少，这是为什么呢？上海陈佳伟在287期回函卡中是这样说的，“刚踏上工作岗位的我才觉得赚钱真的不容易，回想起以前跟哥一起不分昼夜呕心沥血废寝忘食地打游戏，不免有些意犹未尽，现在把时间都放在工作和生活上了……”

蔬菜·星矢：不光是现实世界，我们动漫人士竞争也很激烈，圣斗界的战士分为青铜、白银、黄金三档，战斗时不假装卖力一些的话就会很悲催，但并不是被从黄金降格到白银或者青铜，而是身为最高级别黄金的你在你的很多同事面前，被最低级别的青铜的我们打败，所以……不管你怎么努力，有时候剧情就是这么设计的，谁让我们的外号叫小强呢，至少假装卖力就可以了，在动漫这个二次元混也是很辛苦的。

进化版蔬菜：自从第一段露脸以后，隔了好几个小故事都没有登场的进化版蔬菜要对陈佳伟说，你看看眼前这个被从10年以后的世界提了过来凑字数的大叔就知道，这个世界到底有多不好混了，不过当你看到这个以出卖10年后自己的色相来生存下去的某编辑时，希望能平衡你的不平衡，提供给你前进的动力。

17岁女孩的碎碎念
——北京“纯爷们儿”艾德桑曼利

2010年的8月，闷热，编辑部收到了一封久违的女生来信——粉嫩的信封让小编们充满了幻想和期待，但是……谁也想不到，她的头像是手绘的一头雄狮，很难让编辑联想到“可爱”，让我们从她在281期（2010年8月下）回函中对一款游戏的描述来走进这个17岁女孩的内心世界吧。281期回函卡原文：“《Need For Speed——Shift》就是NFS——SHIT！……撞飞警车大爱……拿到13后，玩了不到一局就顿时想把那盘抽出来掰了。我了个去！啥啊！像头驴一样在赛道里磨轮胎！？……还有啥可玩的？去屎吧！”



蔬菜汁：女生的回函在闯家里很少见，这从一个小细节就能看出，编辑部留有存档的艾德桑的3封回函中，第一封上用很重的圆珠笔将“愿意将信息公开以便交友”一栏涂成了黑嘎达，而后两封则是明确的写着不愿意……在联络信息被公开后，艾德桑的QQ上到底发生了什么？只有她自己知道……另外，艾德桑的信中出现次数最多的词是“CP”和“调教”。



蔬菜·星矢：在我们圣斗界也有很厉害的姑娘，说到最厉害的就是我们青铜们都很敬重的纱织小姐了，每次悲催的都是她，那血流的啊……哇哇的，老狠了。致敬！艾德桑·纱织！楼下的注意队形！



蔬菜·吉塔：想起了我们七龙界有一位叫兰奇的姑娘，打喷嚏变爷们儿，龟壳老师经常被她扁到流鼻血……老惨了。致敬！艾德桑·兰奇！



进化版蔬菜：我们大叔界……有两位，“春”和“曾”，你懂得……老给力了。致敬！艾德桑！

GULAG

每次都要有开场语吗？第一期有过，其他人的专栏里也一直有，但是想来想去，在手扎里都矫情过了，实在是再也煽情不起来了，那咱就在这块一亩三分地上动点真格的。接下来的文字言辞激进，少儿不宜。如有不适，还望能谨慎观看。

胡说八道

我们仍然从一个故事开始，情景假设：有一款真人游戏，面对凶残BOSS的是真正的你而不是由你控制的游戏角色，你和朋友们组队迎战BOSS，如果所有人都一起攻击BOSS，BOSS就会被打死，但是每个人都会或轻或重受点伤，不过绝对没人会领便当。如果有一个人选择逃跑，那么剩下的人就打不过这个BOSS，除了跑掉的那个人大家都得死。如果大家都选择逃跑，那么只有跑得最慢的会领便当，其他人都能全身而退。这样的事如果真让你我碰到，十有八九会有人死在BOSS手下，因为一定会有人觉得留下来跟BOSS死磕会受伤，而选择逃跑的话，只要不是跑得最慢的那个人就不会有事，更不会受伤。从个人付出成本与收益结算的角度出发，肯定有人认为逃跑比较划算，而一旦有人跑了，剩下的肯定也会有人跟着一起跑。结果，BOSS没打死，还有人送了命，纯粹的一个Bad Ending。

早在2007年，以猪肉价格上涨为导火索，人们纷纷开始议论中国是否已经进入了高物价时代。而到了2010年，无论具体原因是什么，各种物价上涨的现象更是繁多，除去一如既往的房价之外，各种生活必备品也开始“你方唱罢我登场”，什么糖、姜、蒜之类，还有对纸质媒体成本计算影响最大的纸张在价格方面都达到了一个罕见的高度。随着央行“加息”政策的执行，决策层对于通货膨胀的担忧已经转变为了政策的现实。在我们的印象里，通货膨胀似乎总是和别有用心的投机倒把行为联系在一起。以蔬菜的销售链为例，一般来说蔬菜从菜地里来到我们的饭桌上要经过以下几个环节：第一，生产，蔬菜经过菜农的培养后成熟，并开始进入市场；第二，收购，经销商深入田间地头收购成熟的蔬菜；第三，运输，由运输方将蔬菜运入大中城市；第四，销售，根据之前的成本叠加，菜市场的摊主计算销售价格然后开始销售。据我当朝国家电视台某档经济节目报道，作为百姓的菜农需要花费更多的成本才能维持跟原来相持平的生产水平，作为百姓的收购方也没有余力再像原先那样“炒”菜价，作为百姓的长途货运司机需要花费更多的成本来加油以及缴纳过路费，而作为百姓的菜市场摊主则不得不提高菜价才能获得收益，这价格虽然是涨了，但是各方获得利益的过程反而更加艰难，而且收益的量似乎也越来越小。那么，不知大家有没有想过，在这条巨大的市场经济利益链条前，整个社会的财富都流向了哪里？说白了，就是在现在物价飞涨、通货膨胀的条件下，这些钱都让谁人赚了去？又是谁人在恶意投机？是卖给菜农化肥和农药的人？似乎也不是，作为百姓，我们其实都处于这条利益链的下端，是成本输出方而不是利益既得方。大家只不过见别人涨价了，根据连锁反应，自己也不得不涨价，跟开场的那个故事一样，都是在玩一个负和游戏。

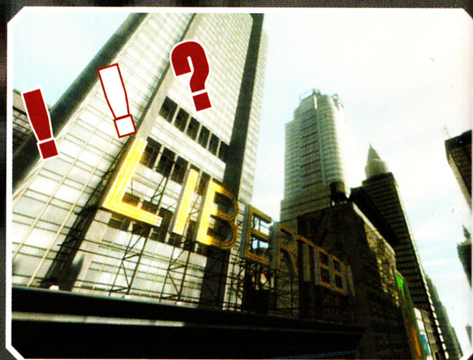
当然，很多情况下，负和游戏的发生实属无奈，是你我脔个人之力所无法控制的。比如，你是电玩店老板，伴随通货的连锁反应，在你进货一台游戏机时就需要花费比之前更大的成本，如果你不把这台游戏机的销售价格相应地提上去，等待你的就只有亏本买卖。眼下，原先作为二三产业基础的农副产品涨价最凶，但我们的市场中却没有那么一个带有“利益既得”性质的农民集团。人民不是最大的利益既得者，那么在如今的大环境下，高物价对于人们社会心理的冲击就是巨大的，所带来的相关负面影响也就是在所难免的了。

与此同时，在国际汇率市场上，人民币却一直在缓慢升值，这样一来，咱们的外汇储备在别国看来也是越储备越足，见有利可图，国外的流动资金自然也会流入中国市场。那么好吧，央行开始实行加息政策了，希望通过加息来控制国内货币的流动性。可要是加的少了，根本不会起到太大的作用；可要是加的多了，谁还来找银行贷款，银行的收益该从哪来？而且一加息，国外的流动资金更会跟着进来，只怕到时候自己的货币流动性没收回多少，反而把外面的钱吸进来的更多。

目前已经处于“外升内贬”窘境的人民币已经成为了中国经济的两难选择，看来看去，接下来迎接我们的似乎又是一个不小的风浪，你想好怎么办了吗？



无论如何杀人放火都是不对的，我们要争当良民才对。



没有图注的插图，不解释。



《GTA》里的日落黄昏，这轮缓缓落下的红日似乎预示了什么……



不摇就滚

诚然，大家看到的这个标题不具有任何指向性和攻击性，谢绝联想，请勿对号入座。

久久没能下笔，因为情绪一旦褪去，那么这篇文字无疑也就被宣告难产。为了找回意识流，刚刚又像很久以前那样独自一个人听起了摇滚乐，那屋的美编童鞋看到我之于一篇空白文档闭目以对，遂上前安慰我说，“别急，当年我写不出作文也这样。”

音乐会伴随着每个人的成长，每个人都拥有着属于自己的生命配乐，那一张张唱片、一首首曲子，代表的不仅是一个人的性格，更是岁月的痕迹。摇滚乐，就是我的背景音乐。是的，有时候我觉得甚至觉得自己是个异类，好多别人喜欢的事，或者本来就属于正常人应该喜欢的，我都省了——不喜欢听流行音乐、不酗酒、不抽烟、不是歌迷、没追过星、不爱打牌、不是什么坏人、连和朋友一起泡吧什么的也不怎么喜欢。但是我竟如此迷恋摇滚乐，过去是，现在也不差。

你的灵魂有侧面吗？或者压抑太久，不习惯顺从的时候，甚至神经质。听摇滚的感觉是一种痴醉，我不知道这种感觉是不是传说中吸食毒品的那种感觉，但听了一首还想再来一首，你必须把音乐调到最大而不必担心把耳朵振残。巨大的摇滚乐是一堵墙，把收听者就这么包裹起来，保护起来。恐怖小说家斯蒂芬·金在《It》中说，“摇滚属于那些懦弱的孩子。”这话没错，据我了解，爱听摇滚的人都是敏感而脆弱的人、压抑而自卑的人、那些被指责为理想主义的、单纯的人。你随着节奏开始摇滚，想象中作为主音吉他手的自己，真实地弹起空气吉他，那Solo就是你的子弹，是你身体的一部分，仿佛这不再是哪个摇滚巨星弹出的Solo——你就是摇滚巨星。独自一个人，跟着喊跟着蹦，直到浑身无力，全身是汗，瘫在沙发上喝着可乐吹空调。

我没崇拜过谁。摇滚是唯一让我醉过的东西，真正听进去的人都知道那不是噪音、而是旋律。我们生存的这个世界本来就是杂乱无章的，只有摇滚把这些现代性的图画整合起来拼凑在一起。听着Solo的高潮，听着它骤然而止的鼓点以及沉郁的贝斯在这时冉冉升起，那就是一首李白的诗。忘我勿我，如同禅宗的最高境界一般，疯狂啊。

摇滚乐可以让人本能地联想到尼采、叔本华以及切·格瓦拉，这就是摇滚乐的精神，在极度的雄伟中、冷冰冰的机器运作中、现代主义的各种象征中，彻底地狂奔、放肆、解放，纯粹！这种音乐就像红色革命，要嘲笑人的异化，要用放荡来表现这个被工业车轮碾压至破碎的世界。没别的，摇滚乐有那股力量和精气神就足够了。纯粹的本能释放、与强权束缚的斗争，而这正是现代主义正好缺少的。这些撕心裂肺的歌曲是对现代性车轮上物化的人类语言的解构，这种绝望就如同Edvard Munch的表现主义绘画一样。大学时古典音乐欣赏课上教授曾说，“不懂古典音乐的人是不会真正懂得摇滚乐的。”是的，虽然我不懂得古典音乐，不能附庸风雅于莫扎特肖邦柴可夫斯基，但我知道那些都是真挚的声音。艺术与现实往往是对立的，因为艺术只是人类追求的表征。古典时期的纯净音乐是那个不安定时代人们的向往，而摇滚乐纯粹的释放却反衬了这个时代本身的桎梏与压抑。

每个人都有自己内在的东西，每个摇滚都表达着一种情绪。无奈，因为你无法在现实中决定一切。当你被粘稠重重包裹时，当你想奋力抽身离去，却又不得不忍受傻站在那里。Somewhere I belong——你是谁，你想干什么，要去哪里？自己的样子，想大声吼出来，张开喉咙却能发出一丝沙哑。体会摇滚，总有释放灵魂的地方，表达那种愿望，无论怎样，至少能让我大声的喊出声来。

数数之前听过的摇滚——铁娘子枪花齐柏林史密斯飞船性手枪涅槃鲍勃迪伦绿洲披头士战车玛丽莲曼森崔健张楚唐朝彭坦扭曲的机器重塑雕像的权利军械所反光镜黑色安息日林肯公园皇后平克弗洛伊德U2MetallicaMegadethSlayer，没有任何主旋律。我自己曾受过几次大的文化冲击，思想和性格就在其中逐渐成型。听摇滚乐，让我有了反抗的勇气；进大学读社会人文学科，虽然还没有入门，但总归窥见了前进的方向。最后，此次成文要特别感谢好友官流北亏，如若少了他的支持，这次的文字恐怕尚停留在难产阶段中。

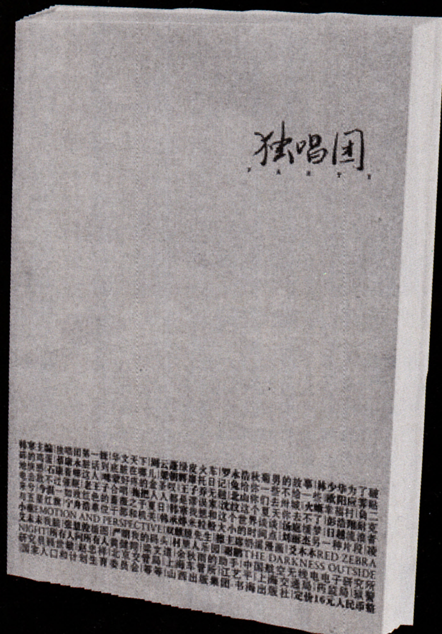
独唱之绝唱

《独唱团》解散了，韩寒主编的这本杂志只存在了一期就宣告流产，韩寒创办这本杂志的初衷里并没有参杂着“野望”，他只是希望能在自己所行走的路上“和这个世界谈谈”，但是这个处处充满着狂躁的世界回以的却是沉默而诡谲的笑。

韩寒在自己最近的博文里将《独唱团》迟迟不能继续出版发行的原因自嘲为自身能力不够，但其实大家早已心知肚明，这本以书代刊、敢于发表独立见解的作品在如今这个“我爸是李刚”的社会中若想生存下去将是多么的不容易。在《独唱团》里，那些资深的作者和写手对于中国特色的出版现状报以了足够的保留，所以其中的文章可能相对来说不全都是最精彩的。但是《独唱团》终究还是留给了我们倔强的风骨，我们也切实能感受得到这本平和杂志里所流淌的年轻的血。

毕竟连韩寒自己都说，此事无关生死，无关永别，我们也没必要死扣着这一件事不放，一切还都得向前看。记得前不久在电影《让子弹飞》中，汤师爷跟张牧之说，“要想赚钱，就得跪着，站着那肯定赚不了钱。”——这就是在东方古国里千古不变的真理。

前段时间朋友戏嘘道，2011都来了，2012还会远吗？《独唱团》解散了，《南方周末》年度人物颁奖取消了，村长被死于非命了，各位都后悔自己老爸不叫李刚了，2010就这样在无奈和祭奠中逝去了。



战国攒板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

夺取户石城

因善战而著名的武将，也都有过惨败的经历。甲斐的战国大名武田信玄1548年的上田原之战，1549年的户石城攻防战都曾大败而归。1561年的第四次川中岛合战，虽然也许可以说是武田上杉双方打成平手，但在这场战役中，武田信玄不但失去了亲弟弟武田信繁、堂弟诸角虎定，还失去了军师山本勘助。

从人材损失方面来说，第四次川中岛合战可以说是武田方损失更大吧。而武田方则有一位武将参加过以上全部战役，并且在第四次川中岛合战中扭转了武田军劣势。这位武将就是真田幸隆。真田幸隆是真田昌幸的父亲，真田幸村的祖父。1541年，真田幸隆和父亲、或者是祖父海野栋纲一起，与村上义清、取访赖重等人开战，可惜战败。真田幸隆只得逃亡到上野。

真田幸隆投靠过上野箕轮城城主长野业正一段时间，不过不久便改投武田信玄。当时武田信玄正忙着出兵信浓，大量招募浪人，真田幸隆和山本勘助等人都在这时投靠了武田信玄。在《甲阳军鉴》中，特别提到了信浓出身的真田幸隆、上野出身的小幡宪重和越后出身的大熊朝秀三将。

1548年，武田信玄在上原田与村上义清开战，虽然在战争初期武田军占优势，但村上义清军奋起反击，武田军大将坂垣信方、甘利虎泰阵亡。上田原之战和之后的第四次川中岛之战，武田军和对手势均力敌，都是从正面发起攻击。在这些战役中，真田幸隆没有发挥出自己的特长。事实上，真田幸隆最擅长的就是攻城战和奇袭作战。1551年，真田幸隆率领自己的部下攻陷了户石城，这使武田信玄和武田家的重臣们大吃一惊。户石城是村上义清领地中，极为重要的城池。在1550年，武田信玄为了削弱村上义清的实力，曾亲率大军攻击户石城。然而，村上义清却巧妙地利用地势，并且和周围的势力结成同盟，打算切断武田军的退路。不过，真田幸隆却利用忍者收集情报，知道了村上义清的企图。于是，真田幸隆向武田信玄提议立即撤退。由于村上军的追击，武田军虽然受到了一定损失，但却是最小限的损失。如果真田幸隆没有准确地把握住敌军的动向，提出撤退建议，恐怕武田军会损失惨重。武田军的这次撤退，被称为户石崩溃。

户石崩溃后，真田幸隆不但加大了情报搜集的力度，还说服了户石城周围的武将背离村上义清。随后，于1551年率领自己的部下，占领了户石城。失去了户石城，村上义清势力大减。1553年，武田信玄把村上义清赶出了信浓，村上义清逃跑到越后投靠上杉谦信。上杉谦信答应了村上义清的请求，向信浓川中岛出兵。从此，上杉谦信和武田信玄先后五次在川中岛爆发了激烈的战斗。

为了消灭村上方残党，真田信隆在1556年第二次川中岛合战前后，奉武田信玄之令攻击信浓尼饰城。这样一来，村上方又受到了沉重的打击，实力大减。

第四次川中岛合战中，真田幸隆加入高坂昌信率领的别动队。别动队到达妻女山上杉军营时，发现上杉军已经离开。高坂昌信和真田幸隆立即赶往八幡原的武田军阵地。别动队赶到战场时，武田方已经失去了武田信繁、小诸虎定、山本勘助等重臣，武田军即将溃败。别动队及时赶到战场，终于击退了上杉军。如果救援再晚一些到达战场，恐怕武田信玄都有性命之危。另外，真田幸隆的长子信纲，三子昌幸也都参加了这次战斗。

利用忍者的攻城战

第四次川中岛合战后，武田信玄不久便出兵上野吾妻郡，目的是攻占斋藤宪广的居城岩柜城。在这次战争中，真田幸隆表现活跃。原本真田幸隆的居城所在的信浓小县郡便紧挨着上野吾妻郡。羽尾幸全、镰原幸重、以及海野幸光、海野辉幸兄弟等吾妻郡有实力的人都和真田幸隆有些关系，另外在吾妻郡有不少真田幸隆重的亲戚和同族。真田幸隆也曾经在羽尾幸全家当过食客，非常熟悉吾妻郡的地理、政治和军事情况。另外，还有羽尾幸全是真田幸隆外祖父的说法。当时，羽尾幸全和斋藤宪广是敌对关系，斋藤宪广的重臣海野幸光、海野辉幸兄弟也和主君关系不和。

真田幸隆于1563年率三千士兵占领了岩柜城。然而，岩柜城却是一座易守难攻的坚固城池，仅凭三千兵力正面攻城，根本无法占领这座城池。真田幸隆并没有直接发起攻击，而是先和斋藤宪广议和，使斋藤宪广大意。然后，收买了斋藤宪广的侄子斋藤则实，重臣海野幸光、海野辉幸兄弟。另外，真田幸隆还派遣忍者进入岩柜城，命令他们在城内放火。结果，真田幸隆顺利地攻占了坚城岩柜城，斋藤宪广只能逃亡到越后苟且偷生。

1563年7月，上杉谦信出兵，向上野嵩山城派遣了援军。得到消息后，真田幸隆立即散布了武田信玄亲率大军出征的谣言。守卫上野嵩山城的士兵们战意大减。8月，斋藤宪广的儿子斋藤宪宗进入嵩山城，率领士兵们继续死守城池。真田幸隆此时一边和斋藤宪宗议和，一边收买斋藤宪宗麾下重臣。然后继续派遣忍者入城，扰乱敌人的布防，最后才发起总攻击，一举占领了嵩山城。斋藤宪宗也在城池失守后自杀身亡。

真田幸隆晚年奉命镇守信浓小县郡和上野吾妻郡。1573年，武田信玄去世。第二年，真田幸隆在户石城去世，享年62岁。真田幸隆死后，他的儿子真田昌幸、孙子真田幸村继承了他绝妙的战法，并以此扬名日本。





真田幸隆

真田幸隆（さなだゆきたか）：1513年—1574年。武田二十四将之一，信浓松尾城城主。因村上义清等人，失去了自己的领地信浓真田乡。之后真田幸隆侍奉过长野业正等人，1544年投靠武田家，从此开始参加武田军的军事行动，立下了无数战功，成为武田家不可或缺的重臣。

电玩三国志



□文／猴子

第十二回
老任与小索（前篇）



任天堂，高歌猛进

时光荏苒，截止到1992年，SFC主机发售了一年多，在日本的硬件销量突破了1000万台，随后市场逐渐稳定下来，主机在市场饱和的状态下，销量增长速度变得缓慢，到1995年突破了1500万大关。现在看来，这个数字似乎并不引人注目，但是在当时的日本，这个数字足以令业内人士望而生畏。在SFC大力普及的数年中，原本依靠FC时代构筑起来的日本家用游戏市场得到了巩固和扩大。我们可以从当时的统计数据看出，1985年的时候，日本的家用游戏市场的销售额大约在4100亿日元左右，到了10年之后的1995年，这个数字增长到6700多亿，是10年前的1.5倍以上。当时的日本经济正处于泡沫崩坏之后的最差时期，整个日本的经济在80年代的急速升温之后一蹶不振，但是游戏业却出现了逆市上扬的局面，这个现象看起来似乎很令人不解，其实它的背后隐含着一个简单的市场规律。

让我们把眼光放回70多年之前。大家应该记得课本上讲过，1929年-1932年，爆发了世界性经济危机，史称"大萧条"时期。在那段时间里，桌面骰子游戏《大富翁》从小众游戏一跃发展为人见人爱的娱乐方式，最终在危机结束之后的1935年圣诞节一举走红全美，继而走向全世界，至今长盛不衰。由此可见，当经济面临困难的时候，人们有可能倾向于通过游戏排遣心中的抑郁，无论是30年代的美国还是60年之后的日本都是如此。这种心态甚至影响到了现在的业界。

不管怎么说，从90年底到95年，这四年多的时间是超级任天堂主机作为主流机种活跃的时代。其中93、94两年发售的众多高质素的游戏至今依然拥有很高的人气和知名度，而且在后来形成系列，续作一直出到现在（例如超级大金刚）。

说到超级大金刚这个游戏，也是机缘巧合，原先的大金刚系列在1983年随FC首发推出了3部作品之后就再也没出续作，直到后来一群精力旺盛的美国年轻游戏制作者被NOA（北美任天堂）"招安"为自己的手下，结成了和老任合作时间长达10年的游戏公司——RARE。FC上出名的《忍者蛙》系列就是他们的杰作（难怪手感这么好）。宫本茂在跟这群小伙子们倾谈之后，觉得他们可以为任天堂制作更好的游戏，想来想去马里奥和赛尔达系列都舍不得放手，于是就把大金刚的制作权交给了他们。结果大家都知道，"后生可畏"这四个字似乎正是形容他们的。现在RARE已经被微软并入旗下，开发Wii版《大金刚回归》的是以制作《银河战士Prime》闻名的Retro Studio，游戏依旧精彩给力，正所谓焉知来者不如今啊。

除了《大金刚》之外，在SFC平台上还有许多作品推出了系列首部，堪称绝对原创。像实况系列、传说系列、星海系列、皇骑系列、前线任务系列、圣剑传说系列、浪漫沙加系列、牧场物语系列、星际火狐系列、马里奥赛车系列、马里奥RPG系列、不可思议的迷宫系列（特鲁尼克、西林各一作），等等等等，这些作品都是大家耳熟能详的，不要忘记，它们的第一作都来自SFC平台。



SFC的音源SONY造

上一回我们说过，SFC能够在90年代初的游戏机市场竞争中获得最后的胜利，与索尼的支持是分不开的。索尼是什么公司，大家都知道。与百年老店任天堂比起来，索尼的发展时间要短很多，1946年初创，1958年正式更名为SONY株式会社。这家公司最初生产的东西大概令很多人听了之后都会大跌眼镜——既不是收音机，也不是电视机，而是真空电压表。

虽然最初的产品不是什么生活用品，但是索尼公司在音频视频电器方面却成绩斐然。日本最早的磁带录音机、立体声录音机、卡式收录机、随身听、CD随身听，这些东西大家都很熟悉了。而索尼对其他电器生产商最大的贡献，则是发明了世界上最初的PCM音源处理器。而使任天堂心仪索尼技术并且与之结盟的，就是这个东西。

作为16位主机，SFC在图像处理运算方面比起MD占不到太大的便宜。除了回转放缩等新鲜功能之外，SFC也就是色彩比MD柔和些，要想彻底打败MD取得完胜，除了软件方的全力支持之外，这台主机在硬件方面也得到了来自世界领先音频硬件制造商的支持——能够与支持世嘉的YAMAHA相对抗的，在日本也只有SONY了。

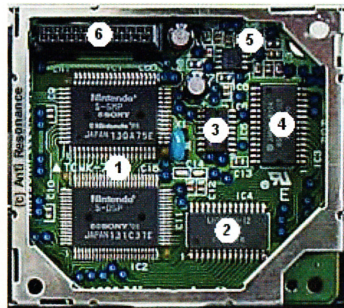
198X年的一天，在老任的人正为设计SFC主机的音源部分烦恼的时候，一位年轻的硬件设计师带着他设计的PCM音源芯片组SPC-700来到了任天堂公司。这个音源带有扩张命令机能，能独立于主机的CPU之外独立运作，为主机机能的发挥起到了极好的促进作用。任天堂的主机设计负责人本来打算采用其他音源的，在接受这位设计者的强力推介和亲自演示之后，任天堂认同了SPC700的强大处理能力，决定使用这个音源给SFC装载。

事实证明，SPC700的音源是相当厉害的。它能模拟多种不同乐器的发声，尤其是在模拟管弦乐的时候十分出众。我们听到的DQ、FF的波澜壮阔的音乐，就是这种芯片演奏出来的。就连ENIX为DQ专门聘请的御用作曲家杉山浩一先生也对它的音质十分满意。SFC的PCM音源成功地击败了MD的FM音源，使我们在今日对比两种主机音乐音效的时候能够明显地看出索尼技术的优势。如果没有这位充满自信的年轻人的成功演示，我们也许就听不到这台主机发出的优美声音了。这个设计师的名字应该被任天堂永远铭记。实际上，任天堂确实做到了这一点，因为这个人在数年后将成为他们的最大对手——就是他，久多良木健。



我们只是一般朋友

话说回来，久多在当时只是索尼公司下属的一个硬件设计师。在80年代末90年代初的业界，任天堂没想到索尼后来会变成自己的死对头，索尼也没想过自己要推出游戏机与任天堂死磕。当时的任天堂和索尼只是一个简单的合作关系。索尼虽然为任天堂提供了相当大的技术支持，但是SFC主机的硬件并非只有索尼一家供应。即使是声音处理的部分，也有其他多家厂商制造的芯片组合。我们只要看一看SFC声音处理系统的内部构造就知道了。下面就是SFC声音部分的硬件：



1：声音引擎：SPC700芯片（上），8-Bit CPU，以及DSP处理芯片（下）。这两个芯片都是索尼制造的。

2：9112 32k SRAM存储记忆体，由夏普制造（老朋友了）。

3：D6376 2 channel 16-Bit DAC芯片，由NEC制造。

4：9124 32k SRAM记忆体，由日立制造。

5：2904 Dual Op-Amp，由JRC制造。

6：I/O 接续器，连接主板。

完整的声音处理系统由任天堂设计，Mitsumi制造。

由此可见，任天堂的零件供应商都是电子工业领域的实力派，即使是NEC这样推出PC-E主机与任天堂抗衡的对手，在提供元件方面依然支持它。为什么呢？因为NEC作为一个电气集团，不会因为在电子游戏领域的竞争就放弃了跟任天堂的买卖。何况SFC卖得越多，NEC的元件也就销售越多。这种互利的事情大家都会做。此时的索尼似乎也只是任天堂合作伙伴中的一个，跟任天堂保持着还算不错的合作关系，但是论亲密程度，索尼还不如夏普，因为夏普可以经过任天堂的授权，生产电视与游戏机一体化的机器。作为和夏普一样生产家用电器的厂商，索尼期待能够深化和任天堂的合作关系，在将来有所作为。没过多久，它等到了这个机会。虽然这个机会并没有转化出预想中的结果。

（待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

拿到这本书的时候，元旦已经离我们远去，而春节和寒假正一路小跑儿着向我们走来。2010年就这样从我们眼皮子底下溜走了，回顾这一年中的许多大作和那些并不出名的作品，就好像看到了我们这一年的生活一样，有的平凡有的激情澎湃，而不可预知的未来也越发让人充满期待，下面就带着杂志前的读者你，和小编一起走入这可以预知未来的游戏发售表的世界吧。……走着。

PS3 PlaysSation3

2011年1月			
1日	UFC教练（美版）	SPG	THQ
13日	阿尔卡纳之心3	ACT	Arc System Works
13日	007：血石	ACT	SQUARE ENIX
18日	小小大星球2（美版）	ACT	SCEI
18日	质量效应2（美版）	RPG	Electronic Arts
18日	心灵骇客（美版）	STG	SQUARE ENIX
20日	魔人：失落的王国	ACT	NBGI
27日	龙腾世纪：起源	RPG	SPIKE
27日	心灵骇客（日版）	STG	SQUARE ENIX
27日	巫术：囚禁幽灵的街道	AVG	ACQUIRE
2011年2月			
8日	无限试驾2（美版）	RAC	ATARI
10日	★战国无双3Z	ACT	KOEI
15日	漫画英雄VS卡普空3（美版）	FTG	CAPCOM
17日	漫画英雄VS卡普空3（日版）	FTG	CAPCOM
17日	凯瑟琳	AVG	ALTUS
17日	侍道4	AVG	SPIKE
17日	两个世界2	RPG	Ubisoft
22日	骑士契约（美版）	ACT	NBGI
22日	杀戮地带3（美版）	FPS	SCE
22日	子弹风暴（美版）	FPS	Electronic Arts
24日	魔界战记4	SRPG	日本一
24日	符文工房：海洋	SLG	MMV
未定			
未定	真女神转生	RPG	ATLUS
未定	和风剑术	未知	元气
未定	仁王	未知	KOEI
未定	ICO	ACT	SCEI
未定	旺达与巨像	ACT	SCEI

XB360 XBOX360

2011年1月			
1日	UFC教练（美版）	SPG	THQ
13日	阿尔卡纳之心3	ACT	Arc System Works
13日	007：血石	ACT	SQUARE ENIX
18日	心灵骇客（美版）	STG	SQUARE ENIX
20日	魔人：帝国陨落	ACT	NBGI
25日	死亡太空2	FPS	Electronic Arts
27日	心灵骇客	STG	SQUARE ENIX
27日	少女射击	STG	ALCHEMIST
27日	龙腾世纪：起源	RPG	SPIKE
2011年2月			
3日	怒首领蜂大复活：黑标版	STG	CAVE
8日	用身体回答的新型脑锻炼（美版）	ETC	NBGI
10日	圆桌骑士学生	RPG	Kung Fu Factory
15日	漫画英雄VS卡普空3（美版）	FTG	CAPCOM
17日	漫画英雄VS卡普空3	FTG	CAPCOM
17日	凯瑟琳	AVG	ALTUS
17日	两个世界2	RPG	Ubisoft
22日	骑士契约（美版）	ACT	NBGI
22日	子弹风暴（美版）	FPS	Electronic Arts
24日	偶像大师2	SLG	NBGI
24日	分红甜心&胖妞大作战	STG	CAVE
未定			
未定	NBA11	SPG	EA
未定	特洛伊无双	ACT	KOEI
未定	重铁骑	SLG	CAPCOM

3DS 3-D-S

2011年春			
春	超级街霸4 3D	FTG	CAPCOM
春	战国无双 3D	ACT	KOEI
春	超级猴子球	ACT	SEGA
春	任天狗+猫	SLG	NINTENDO
春	塞尔达传说时之笛 3D	RPG	NINTENDO
春	穿越迷路系列	RAC	HUDSON
春	山脊赛车 3D	RAC	NBGI
春	雷顿教授与奇迹的假面	AVG	LEVEL5
春	幽灵战队	SLG	UBISOFT
春	分裂细胞	AVG	UBISOFT
春	车手 3D	RAC	UBISOFT
春	立方忍者	ACT	AQ
春	可爱小狗 3D	SLG	MTO
春	胜利十一人	SPG	KONAMI
春	生化危机启示录	AVG	CAPCOM
春	新·光神话	RPG	NINTENDO
春	上海 3D	PUZ	SUNSOFT
春	剑、魔法与学园 3D×3D	RPG	ACQUIRE
春	死神鬼	未知	DWORKS
未 定			
未定	星际火狐64	STG	NINTENDO
未定	纸片马里奥	RPG	NINTENDO
未定	动物之森	SLG	NINTENDO
未定	马里奥赛车	RAC	NINTENDO
未定	真·三国无双	ACT	KOEI
未定	忍者龙剑传	ACT	KOEI
未定	高达	ACT	NBGI
未定	死或生	FTG	KOEI
未定	超级机器人大战	SLG	NBGI
未定	龙珠系列	FTG	NBGI
未定	牧场物语 3D	SLG	MMV
未定	索尼克	ACT	SEGA
未定	真·女神转生	RPG	ATLUS
未定	世界树迷宫	RPG	ATLUS
未定	女神异闻录	RPG	ATLUS
未定	洛克人	ACT	CAPCOM
未定	勇者斗恶龙	RPG	SQUARE ENIX
未定	火影忍者疾风传	ACT	TAKARATOMY

Wii W-i-i

2010年12月			
9日	卡拉OKJOYSOUND	MUG	HUDSON
9日	瘦身聚会	SPG	NBGI
16日	吃豆人	ETC	NBGI
23日	减肥辣妈	SPG	IE INSTITUTE
2011年1月			
27日	最后的故事	RPG	NINTENDO
27日	疯狂兔子：时间旅行	ACT	Ubisoft
2011年2月			
10日	★战国无双3猛将传	ACT	KOEI
24日	符文工房：海洋	SLG	MMV
24日	SD高达G世纪：世界	SLG	NBGI
未定			
未定	节奏天国	MUG	NINTENDO
未定	零新作	AVG	NINTENDO
未定	勇者斗恶龙X	RPG	SQUARE ENIX
未定	大圣王	STG	STARFISH

NDS Nintendo Dual Screen

2011年1月			
6日	★沙迦3：时空的霸者	RPG	SQUARE ENIX
20日	我爱僵尸	ACT	CHUNSOFT
20日	怪兽克星	ACT	NBGI
27日	天降之物：梦幻季节	AVG	角川书店
27日	涂鸦冒险家	ETC	KONAMI
2011年2月			
3日	★逆转检事2	AVG	CAPCOM
3日	龙珠改：究极武斗传	FTG	NBGI
10日	电击学园RPG：女神的十字架特别版	ARPG	ASCII
未定			
未定	薄樱鬼：随想录	AVG	NBGI
未定	神秘房间	AVG	LEVEL5
未定	卡比	未知	NINTENDO
未定	马里奥VS金刚	ACT	NINTENDO

PSP Playstation Portable

2011年1月			
13日	王牌机师：携带版	ACT	NBGI
20日	维纳斯与布雷斯	SRPG	NBGI
20日	王国之心：梦中降生 最终混合版	ARPG	SQUARE ENIX
27日	喧哗番长5：汉之法则	ACT	SPIKE
27日	魔法禁书目录	FTG	ASCII
27日	我的妹妹不可能这么可爱	AVG	NBGI
27日	战场的女武神3：尘封的硝烟	SRPG	SEGA
27日	混沌之脑：LOVE CHUCHU携带版	AVG	5PB
27日	圣诞之吻：加强版	AVG	EnterBrain
2011年2月			
3日	白骑士物语携带版：道格玛战争	RPG	SCEI
3日	薇欧蕾特的工作室：格拉姆纳特的炼金术士2	RPG	GUST
3日	超时空要塞：三角边境	ACT	NBGI
3日	死亡联接携带版	AVG	IDEAFACTORY
10日	★勇者30秒第二部	RPG	MMV
10日	世界传说：光明神话3	RPG	NBGI
17日	DJ MAX携带版	MUG	CYBERFRONT
24日	遥远的时空中5	AVG	KOEI
24日	凉宫春日的麻将	PUZ	角川书店
24日	梦幻之星携带版：无限	ARPG	SEGA
24日	SD高达G世纪：世界	SLG	NBGI
24日	黑衣少年侦探团	AVG	BROCCOLI
未定			
未定	浪客剑心：明治剑客浪漫谭-再闪	RPG	NBGI
未定	御姐玫瑰特别版	ACT	D3P
未定	死神与少女	AVG	TAKUYO
未定	日常	AVG	角川书店
未定	我是少女漫画家	AVG	GIAZ10
未定	文明开华 葵座异闻录	AVG	FURYU



1月的游戏如首都北京的天空，灰蒙蒙的，稀不楞蹬的几款游戏，挂在没什么人看的这页发售表上，格外扎眼。唯一吸引人的也就只能27日发售的PSP游戏《我的妹妹不可能这么可爱》了吧，喜欢同名动画和小说的朋宇们一定对它有点期待，主要还是因为这游戏的剧情，当哥哥发现了妹妹平凡普通人外表的伪装之下，竟是一个不折不扣的死御宅，于是善良的哥哥落入了妹妹的魔爪，被强迫和妹妹一起玩18X游戏（如果换做是任何一位手捧杂志的读者，不知会如何幸福和激动）......而小编的思考也就由此展开，10多年前有一部生活爱情剧主题的漫画叫做《一刻公寓》，不知迷倒了多少包括小编在内少男的心，而其中的情节也只是健康的纯纯的爱恋和单恋，短短10年的时间，再看漫画、游戏中的剧情，已经充斥了大量BL、兄妹等要素，最不济也加入了R摇，简单的情节与简单的心已经离我们越来越远，取而代之的生活中越来越多的心眼儿与虚幻中越来越重的口味。享受这如此刺激情节和美好画面的时候，一定也要把那份纯纯的感情埋藏在心底啊，坚持住少年。

广告伤大雅，所以和谐掉。话说这版的广告做互太差毫无艺术欣赏性，所以为了勿入眼帘，和谐是最好的办法。

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1：你最难忘的BOSS是……？
出题老师：小无

题目2：游戏，让我们懂得了什么？
出题老师：solakishi

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院
密封线外吐槽你就输了

作文题目：距离成功就差干掉你了

在游戏中遇到BOSS，总是让人感到一种压迫和威胁，因为他们的强大，并且表示着你距离最后的成功还有一步之遥。要说难忘，无非两种，一种是非常弱的，一种是非常强的。例如《马里奥》系列中就没有非常强的BOSS，相反还比较可爱。而非常强的BOSS那就太多了，以格斗游戏为例，我认为《铁拳6》中的那个机器人BOSS就非常变态，最终BOSS也很强。还有《街霸3》中的吉尔，这家伙简直就应该用变态来形容！算了，好像跑题了。人家问最难忘的，当然只能有一个。那就是库巴啦！这个带刺的王八是和我交手次数最多的了，当然，我基本未尝败绩。

作文题目：我要说收获了爱情，你信么？

和我老婆刚认识的时候，我们做的第一件事就是一起玩Wii的《马里奥聚会8》，那是2007年6月份。后来，在她生日的时候，我送给她一台PSP2000，我们又开始一起联机玩游戏。结婚之后，我们有时还会一起玩PS3，特别是我玩无双之类的游戏，刷道具刷烦的时候，老婆的作用尤其明显……我觉得这就是我的收获。我有一个支持我爱好的老婆，她愿意看我玩游戏，喜欢夸我玩得好，还从不限制我为游戏投资！作为一个玩家，我很幸福。……写到最后我才发现，原来题目是"懂得了什么"，呵呵，貌似写跑题了。无所谓，要说懂得的话，那就是：玩游戏时不要把自己闭锁在个人的世界，和别人共享才是最快乐的。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校
密封线外吐槽你就输了

作文题目：忘不了

青龙骑士团的里昂（MD《梦幻模拟战II》）啊，可能老一辈的游戏玩家都会记得这个让人又爱又恨的家伙，坏人第一次成为玩家的偶像，游戏第一次在第一关就可以结束，最终BOSS算什么只要能打败里昂这游戏卡就可以撅了，从这一天开始学校里的坏小子们都开始留头发把眼睛挡住一半，并不是只有正义的角色才会竭尽全力贯穿自己的信念让生命绽放，真正的结局并不是里昂和BOSS们被打倒的一瞬间，而是没有选择SL大法被全灭后屏幕上显示GAME OVER的时候，看着屏幕慢慢变灰，这才是真正的结局，若干年后，那个在屏幕前默默努力以打倒里昂为目标的孩子已经长大，但是不管他怎么努力，得到的也只是类似于慢慢变灰的GAMEOVER。

作文题目：想不到

游戏让我们懂得了其实即使在你心里最重要的是游戏而不是女友，也要装作游戏就是个渣，女友是上帝，然后在她离开或者不在的时候再认真陶醉在游戏的世界里，游戏常有，女友不好找，既然找到了就要假装和委屈自己一下，（小声）女人嘛，头发长见识短，别和她们一般计较（左右看看，幸亏莫邪不在）；说起这个话题就让人头疼，其实玩的时候根本没想过它能带给我什么，就和吃喝一样，该吃吃该喝喝，到了玩的时候……该玩玩。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI—9　学校：UH学院
密封线外吐槽你就输了

作文题目：My name is Jecht

应该很少有人和我一样会把他当作这个问题的答案，但是他绝对是对我影响最深的BOSS。也许有人根本不知道这个人是谁，人们更习惯称之为"Sin"。《最终幻想10》是我最喜欢的游戏，而除了女主角YUNA之外最震撼我心灵的就是男主角的老爸，那个变成Sin等待着自己儿子终结自己的男人，他对自己家人和朋友的爱是那么的无私，即使所有人都误会自己也无所谓，在最后Tidus跳下飞空艇在虚空中和父亲击掌的一瞬间，所有的一切都不必多言，这就是男人！也许知道Jecht的玩家大多是通过《FF 纷争》，但是我希望你们有机会的话去感受一下FFX里面属于Jecht的感动。

作文题目：欢迎来到游戏的世界

又是一个很纠结的问题，从小到大把游戏当作最大爱好的我究竟从游戏中懂得了什么？这个问题真还没有仔细考虑过，游戏这东西很奇怪，比如《极品飞车》游戏开始之前会提示玩家：这只是游戏，请在现实中遵守交通规则。这样的话我是不是可以说我懂得了要看红绿灯？通过GT5我知道了过弯降档？通过MGS知道爱国者的定义？通过《三国无双》知道了三国历史？这些东西太过片面，通过游戏我们可以懂得很多很多，关键要看玩家的心态如何，摆正心态去玩游戏，从中发现对自己有利的东西，但是千万不要学抢车打人这些乱七八糟的东西哦……

考生姓名：赤银　烤号：αPTX4869　学校：特务支援课
密封线外吐槽你就输了

作文题目：人间五十年，是非没问题。

要说赤银对哪个Boss抱有特别的感情其实还真没有，因为赤银比较博爱，对大家的关注程度都很平均。不过信长公姑且算做例外好了。从最初在鬼武者系列接触以来，不知多少次在其他游戏中重逢，什么太阁立志传啊、战国无双啊、BASARA啊，各种系列里都少不了他的雄伟身姿，就连樱花大战V中也跨越太平洋来到美国参一脚。虽然有的时候不是Boss，但是信长公的王者之气放到哪里都是君主级的人物。其实赤银最喜欢的战国人物也是信长公了，加上他和兰丸的主仆、和光秀的虐情，更少不了归蝶、阿市的戏份纠葛，果然战国一非信长公莫属。啊咧，我们在谈最Boss？无所谓，一样啦。

作文题目：独乐乐，众乐更乐，总是乐。

游戏让我们懂得什么？快乐。游戏的快乐。玩乐玩乐，玩过自然就是乐了。或许有的时候我们会碰上打不过的Boss、关卡，但是在逆境中挑战也是一种乐趣不是吗？和其他小说、电影等文艺作品一样，游戏也为我们提供了一个体验自己平常无法体验的世界、生活的天地，而这种过程除了快乐，还能用其他什么来形容吗？其实问通过游戏懂得什么，着实是个答案因而人的问题，毕竟不同的人面临不同的境遇，其感受也是截然不同的。然而通过游戏，得知世上有着如此一种快乐这一点却是共通的，愿大家能够玩到给自己带来欢乐的游戏。

考生姓名：肥皂　烤号：16:12,17　学校：阿卡德米学园
密封线外吐槽你就输了

作文题目：游戏史上最伟大的无名英雄

游戏中的Boss要想给人留下深刻的印象，不一定非得靠着穷凶极恶，相反，性格如若够丰满的话，成功的几率也会随之更大些。《合金装备3 食蛇者》对于游戏角色的性格塑造之成功恐怕无人能出其右，而其中"The Boss"给我留下的印象绝对无人能及。作为一个女人，她的一生中肩负了太多太多，在战火中失去了自己的丈夫和孩子，又最终只得接受那项没有回头路的终极任务。在美国，她被人们视为可耻的叛国者；在苏联，她又被看作是核灾难的幕后黑手。而事实的真相则永远被历史的尘埃永远掩埋，她的名字会和"战犯"一起而被记入史册，谁又能够明白她的苦衷？The Boss和Naked Snake之间的羁绊是师徒？是母子？还是恋人？恐怕没人能说的清。当游戏结局，背景音乐悠然响起，Snake站在The Boss的墓前肃然敬下军礼的时候，又有谁能够不被感动呢？

作文题目：其实，玩也是学习的一种方式

寓教于乐，这才是学习的至高境界，不过生活在应试教育体制下的我们对此却也是一大奢望。说真的，玩游戏真的能学习，想想当初谁不是以学习为借口让父母为我们买了第一台小霸王。首先，玩游戏能帮助我们学外语（英语、日语）；其次，玩游戏能让你学会团队协作（《怪物猎人》）；最后，游戏也是我们向欧美文化以及日式文化的一个敲门砖，开阔一下眼界总是没有坏处的。以上。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频
支持PSP播放

2011年1月下
绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

死亡名单(PS3/XBOX360) 孤岛危机2(PS3/XBOX360) 死亡空间2(PS3/XBOX360)猎杀:恶魔熔炉(PS3/XBOX360/Wii/NDS) 漫画英雄VS.卡普空3(PS3/XBOX360) 小小大星球2(PS3) 美国职棒大联盟11(PS3) 铁拳TT2(ARC) 无限试驾2(PS3/XBOX360)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《第三次生日》延续十年的梦
《光明之心》敞开心灵的故事

●同人恶搞

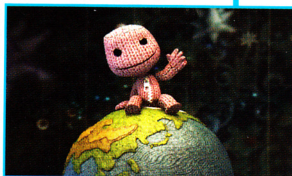
《现代战争2遭遇合金装备》

●MV欣赏

《1/AKB48 和偶像谈恋爱》MV

●特别收录（光盘内附赠内容）

NDS最新游戏《闪电十一人3 世界的挑战 奥加篇》
《怪物猎人携带版3》原声音乐
《第三次生日》原声歌曲
HIKKI推荐歌曲
PSP最新游戏《第三次生日》
等精彩内容（详情请见光盘内）



20Min 《小小大星球2》走进童话世界 《猎杀：恶魔熔炉》阴暗的世界

PS3创意大作《小小大星球2》即将与各位玩家见面了，《小小大星球2》是继2008年10月推出的《小小大星球》系列最新作，游戏采用全新绘图引擎来提供更美丽的视觉效果，具备全新的故事剧情，加入更多粗布娃娃用的道具配件以及全面革新的游戏机械。给玩家提供了前所未见的创作能力。《猎杀：恶魔熔炉》是一款以幻想世界为舞台的动作游戏，故事讲述邪恶的生物从地底不断涌出，地面上的居民们正在消失。雇佣兵Caddoc与Elara为了调查无辜平民失踪之谜而深入这个黑暗世界，并发现“恶魔熔炉”之谜。大家共同期待这款作品的发售吧！



10Min 《第三次生日》延续十年的梦 《光明之心》敞开心灵的故事

《第三次生日》是由SQUARE ENIX制作，继1998年推出《寄生前夜》初代时隔10年之后的一款外转作品。游戏采用即时操控的第三人称枪战动作玩法，主角阿雅通过“跨时潜行”系统，消灭一个个“扭曲者”。本作在画面和系统上大幅度提升，使游戏更具可玩性。《光明之心》是由SEGA出品的光明系列最新作，也是PSP平台的首款作品。游戏讲述男主角里库漂流到温大利亚岛与当地人民交流，并通过神秘少女向世界之谜挑战的故事。相信本作是这个寒假陪伴你的好游戏，玩家们还犹豫什么？一起来享受交流带来的乐趣吧！



《第三次生日》游戏赠送

本期的游戏重头当然是《第三次生日》，本作的高质量画面相当的吸引人们的注意.可以说，游戏已经发挥了PSP的极限机能。本次除了有《第三次生日》的点评影像，也特别收录了游戏的原声音乐。另外，还赠送出此款游戏，供玩家游玩。各位玩家在玩游戏的同时，也不要忘了参考本期杂志里的攻略啊！喜欢此款游戏的玩家们，赶紧拿起你的PSP，与阿雅一起拯救世界吧！

10Min MV欣赏 《1/AKB48 和偶像谈恋爱》

《1/AKB48 和偶像谈恋爱》是基于偶像团体AKB48的制作人秋元康的提案制作的究极恋爱妄想游戏。游戏是以AKB的所有成员都向玩家告白为出发点，玩家需要在48人中拒绝47人的告白，选择出最喜欢的1人。玩家需要通过PSP向偶像们打电话，引发各种事件推动游戏进行下去。而游戏的主题曲也是由这个偶像团体来演唱，本次光盘特别收录这个经典的MV，玩家们可以再次去感受AKB48美少女们带来的魅力啦！

10Min 同人恶搞 《现代战争2遭遇合金装备》

《现代战争2遭遇合金装备》第三集终于和大家见面了，关注此视频的玩家想必都看过这个系列的短片，它是由相当专业的fans打造的恶搞短片，视频的效果绝对堪比专业电影。前两部玩的还是常规枪战，第三部我们将看到大手笔镜头，幽灵和斯内克的任务继续深入，我们已经看到了动视BOSS出现，而且幽灵也似乎得到了“战争机器”。当然故事还没有结束，第四集则将更加精彩，真是令人期待！本次《电击收藏》就为大家带来了此系列短片第三部分的内容，下面就让我们一睹为快吧！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920



电子游戏软件 VOL.291

2010年度大回顾